Василий Маханенко

ИГРА

Книга Вторая

SHOUT
SHARE
IT

-
- Маханенко Василий Михайлович
-
-
- Игра. Часть 2
- Пролог
- Глава 1. На краю Империи.
- Глава 2. Волки и не только
- Глава 3. Дальгор.
- Глава 4. Сокровища Свитебела.
- ***
- Глава 5
- ***
- ***
- ***
- Глава 6. Корник.
- ***
- ***
- Глава 7. Воины орки.
- ***
- ****
- Глава 8. Тотем.
- Глава 9. Ошибка Шамана.
- ***
- ***
- ***
- Глава 10. Казалось, хуже некуда, но...
- Глава 11. Туманник и новые открытия
- ***
- Глава 12 <Финал>

Василий Маханенко
ИГРА
Книга Вторая

Маханенко Василий Михайлович

Игра. Часть 2

Вторая книга про жизнь Шамана в Барлионе.

Пролог

Огромные красные глаза твари уставились на меня. Клубы тумана, окружавшие ее, немного развеялись, и я в очередной раз увидел источник своих бед последнего времени: огромные черные когти. Неужели сегодня меня ждет очередное перерождение? Достала, тварь! Что же ты делаешь в локации для игроков двадцатого уровня? Сжимая в руке Бубен и Колотушку, наивно полагая, что смогу если не победить, то хотя бы вылечить себя, я мелкими шашками пятился назад. Забор! Теперь точно все.

Конечно, можно отдать должное этой непонятной гадости - все наши встречи она проявляла завидное мастерство в выборе способа отправки меня на перерождение. То когти, то яд, то удушение. Ни разу не повторилась, сволочь изобретательная!

- Пушок, взять! - мелодичный голос прорезал окружающую нас тишину. Вокруг твари вновь заклубился туман, а мимо меня молнией проскользнула огромная туша тигра. Короткий и глухой рык, и тигр врезался в туман. Пушок? Я поднял глаза и увидел прямо над собой стоящую на частоколе девушку. Игрок! Спрыгнув вниз, она сделал несколько шагов вперед, оставляя меня за своей спиной. Защитница, блин.

- Ничего себе нубятник! Что это за хрень? - она обернулась ко мне, вопросительно подняв бровь.

- Туман скрывает свойства, поэтому понятия не имею, что это за фигня такая, - ответил я, переводя дух. Эльфийка 93 уровня, Мирида Прозорливая. Ее лицо показалось мне ужасно знакомым, но вот где я ее видел - в упор не помню! Неужели пересекались, пока я играл Охотником? Ладно, оставим все это на потом, сейчас нужно решить насущную проблему. - Осторожней! Тварь ваншотит на раз! (ваншот: смертельный удар)

Мирида усмехнулась, но тут же помрачнела, обратив внимание на полоску Жизни своего питомца. Тигр то исчезал в тумане, то появлялся вновь, мелькая хвостом, вот только уровень его Жизни уменьшался с пугающей быстротой.

- Пушок, броня, хил, уклонение! - коротко бросила эльфийка и принялась посылать в туман стрелу за стрелой. Я на время забыл о битве и уставился на девушку. Сегодня день открытий какой-то! Передо мной высокоуровневый Повелитель животных собственной персоной! Чтобы вырастить себе питомца, на подобии такого "Пушка", нужно обладать просто ангельским терпением - я смог прокачать своего только до двадцатого уровня,

потом бросил это нудное дело. Слишком много игрового времени уходит на то, чтобы накормить, обучить, выгулять и вырастить себе достойного, поэтому многие игроки предпочитают не тратить силы на виртуального друга. Это сейчас, когда у меня появился Дракоша и семь с половиной лет проплаченной игры, я обязательно займусь его прокачкой. Тут же получается, что Пушок даже больше по уровню своего хозяина - тройная команда возможна только с сотого уровня питомца. Машина убийства, прям: и танк, и лекарь, и великолепный боец. При поддержке стрелами у него есть прекрасный шанс на то, чтобы дотянуть до утра, когда тварь исчезнет.

В то, что Мирида сможет победить, я не верил. Слишком хорошо узнал эту тварь за последнее время.

***

Глава 1. На краю Империи.

Смело шагнув в портал, я настроился на длительное противостояние с Губернатором. Три месяца обязательного нахождения в его полной власти меня совсем не радуют, но поднимать лапки, ползать на коленях и тыкаться головой, словно побитая собака, об ноги этой ошибке Разработчиков я не собираюсь. Хрен тебе, а не фигурки Воинов орков, жаба болотная, что бы ты мне не сулил: мир, дружбу, жвачку или несметные богатства. Мысль о том, что ко мне будут применять физическое насилие, не беспокоила: уверен, просто так освободившихся заключенных наказывать и пытать нельзя, все же у нас есть права, пусть и немного урезанные. К тому же, система прекрасно знает, что фильтры ощущений у меня отключены, так что ничего страшного не грозит, и... Это еще что такое?

Вниманию игрока, находящегося в капсуле для заключенных! Вы заслужили "Уважение" со стражниками рудника Прика и переходите в общий игровой мир.

Предлагаем Вам принять участие в адаптационном сценарии "Замок Губернатора". Срок пребывания в локации "Замок Губернатора" 2 месяца 26 дней, отыгрываемая роль: "Замковый ремесленник". Условия: - восьмичасовой рабочий день, еженедельная заработная плата, результат дневного труда уходит в пользу Провинции Серрест, выходной раз в семь дней, развитие производственных профессий (до 30 уровня включительно) за счет Губернатора.

Награда за участие в адаптационном сценарии: Уважение с Провинцией Серрест, два предмета уровня "Редкое".

В случае отказа, Вы будете отправлены в случайное поселение Империи Малабар, репутация с Провинцией Серрест уменьшается до уровня "Ненависть".

Желаете принять участие в адаптационном сценарии "Замок Губернатора"?

Судя по мерцающему вокруг портальному переходу, система не планирует никуда меня доставлять, пока не будет сделан выбор. Раз так, есть время порассуждать и взвесить все за и против.

Первое. Адаптационный сценарий.... Сколько же можно меня адаптировать? Понял я уже, что ущербный и убогий, которому в избытке достается только обязательная адаптация, а не обычная игра с нормальным общением с другими игроками. Добавляем в чашу весов минус.

Второе. Близость к Жабернатору. Пусть даже только и территориальная. Прости, НеПиСь Числовая, наша встреча была ошибкой, не получится у нас с тобой взаимной любви. Ты меня просто хотел использовать... Блин, что-то меня не туда понесло... В любом случае, личность Губернатора тянет на два, таких тяжелых, минуса.

Третье. Я человек деловой и нужно мыслить рационально. Такое количество плюшек просто так бросать нехорошо - и зарплата, и развитие специальностей не ограниченного количества, с единственным потолком в росте уровня. Можно себе сразу изучить и Кузнечное дело, и Алхимию, и Наложение чар, и Картографию, да много чего можно под такое определение прокачать, справедливо ссылаясь на условия сценария. Это два плюса, однозначно.

Четвертое. В случае отказа - "Ненависть" с Серрест. Это явный минус, в смысле, плюс в пользу того, что нужно принять предложение на участие в сценарии. Провинций в Малабаре всего сорок штук и отказываться от одной - крайне недальновидное решение.

Вроде все. Я подумал. Не знаю, для кого как, но для меня выбор очевиден. Не хочу я ограничивать свободу одним выходным в неделю. Раз так, то удачи тебе, Жабенатор, постарайся обойтись как-нибудь без меня. Я-то уже собирался расстраиваться, когда перед нырком в портал мне высветилась надпись, что 2 месяца и 26 дней я буду обязан прожить в замке Жабернатора. Все оказалось не столь критично - система заранее высветила требования сценария, наивно полагая, что я его приму. Еще бы, столько плюшек и такие большие минусы.... Не в этой жизни.

Уверенным движением руки я выделил висящую перед моими глазами маленькую, по сравнению с "Принять", надпись

"Отказаться", и в это же мгновенье мир наполнился краскам, звуками и великолепнейшим запахом соснового леса.

Вниманию игрока, находящегося в капсуле для заключенных! Вы отказались от участия в адаптационном сценарии и были направлены в поселение "Колотовка". Срок пребывания в поселении 2 месяца и 26 дней. Максимальное время нахождения вне поселения 48 часов. При увеличении указанного срока вы будете телепортированы в поселение, и вам будет засчитано нарушение условий УДО. Три нарушения аннулируют досрочное освобождение, вы будете возвращены на рудники для дальнейшего отбывания оставшегося срока заключения.

Желаем приятной игры!

Получено обязательное задание: "Обращение к Старосте". Описание: обратитесь к Старосте Колотовки, чтобы Вам определили место жительства на ближайшие три месяца. Срок выполнения: 12 часов. Штраф на невыполнение: 3 нарушения.

Едва я сделал пару шагов по направлению к видневшейся невдалеке деревне, как перед глазами возникло еще одно оповещение:

Ваша репутация с Губернатором провинции Серрест уменьшилась на 22 000 пунктов.

Текущий уровень: Ненависть. До Вражды 12 000 пунктов. В связи с получением граничного значения, ваш бонус на ежедневное повышение репутации не действует.

Всучили, все-таки. Ну да, я знал, на что подписывался - на

граничное значение отрицательной репутации. Хотя.... Отрицательная репутация тоже репутация. Минусовых репутация в Барлионе всего четыре уровня: Недоверие, Неприязнь, Вражда и Ненависть. От Нейтрального отношения до Недоверия - 1000 очков репутации со знаком минус, до Неприязни - еще 3000. Затем 6000 до Вражды и 12000 до Ненависти. Я получил сразу максимум! Играя Охотником, я смог получить Превознесение, граничную положительную репутацию, только с одной фракцией, да и то через три года с начала игры, а Шаману всего три месяца и сразу Ненависть. Конечно, Шаман к полумерам не привык, если репутация - так граничная, созданные предметы - обязательно Легендарные, девушки - обязательно такие, из-за которых попадаешь в тюрьму. Плохо только одно - Серрест для меня теперь потерян - едва я попаду на глаза стражникам, вмиг буду отправлен в тюрьму до "выяснения обстоятельств". Сутки в камере предварительного заключения, а затем телепортация к окраинам Провинции. В следующий раз в камере я проведу уже два дня. Потом три и так далее, без ограничения. Самое противное, повысить такую репутацию практически невозможно, необходимо личное вмешательство Императора или его Вестников.

На задворках сознания появились видения потерянной и беззаботной жизни в замке Жебернатора, но я их быстро развеял и двинулся в Колотовку. С виду вполне стандартная средняя деревня, если считать по трубам, то дворов в семьдесят, не меньше. Деревянные дома, покрытые деревянной же крышей, лай собак, веселые крики детворы, бегающей за орущим благим матом котом, к хвосту которого было что-то привязано - обычная сельская жизнь, какой я ее помню по гостям у родителей. Огромный частокол по всему периметру, сделанный из толстых заостренных кольев, защищал деревню от темного леса, нависшего сразу за дальним домом. На ум пришло непонятное выражение "мачтовый лес" - прямые как стрела стволы сосен возносились высоко в небо, заслоняя густой верхушкой солнце и создавая внутри леса густые сумерки. Ветки бурелома, кустарники, орешник, еще какие-то деревья делали лес непроходимым в прямом смысле этого слова. Только редкие тропинки, очевидно, прорубленные местными жителями, вели вглубь этого пугающего чуда природы. Несмотря на такое соседство, вне частокола жизнь не замирала - от самого леса раскинулись широкие желтые поля, скорее всего пшеницы, зеленые луга, на которых паслись коровы, кони и овцы, длинные, метров по сто, грядки, на которых горбатились жители деревни, махая тяпками - атрибутика работящего села была выдержана полностью. Недалеко от дороги, по которой я направлялся в

деревню, стояла кузница, из которой валил густой черный дым и слышались звонкие удары молота. Здорово, место, где развиваться, есть, жаль только, что у меня на голове красная повязка, иначе меня, как свободного жителя Империи, встретили бы в Колотовке хлебом-солью. Сейчас же хорошо, если не будет собак да палок.

Я глубоко вздохнул свежего воздуха, после чего неторопливым шагом двинулся в село, отмечая про себя особенности местной жизни. Моя главная задача - найти местного Старосту и "зарегистрировать" свое местопребывание в деревне. Знать бы еще, где его искать - это же не Прик, где орк все время сидел за своим столом, тут Староста и бегать может.

Шагая в Колотовку, я старался отметить каждую мелочь, которая может пригодиться мне в ближайшие три месяца.

Вот из кузницы вышел огромный, словно медведь, кузнец, поднял немалый бочонок с водой и, с гулким выдохом "Э-эх!", опрокинул его на себя, отфыркиваясь и активно исходя паром. Постояв пару секунд, рассматривая меня исподлобья и шумно вдыхая в себя прохладный воздух, он поднял, словно пушинку, валявшуюся на земле наковальню, еще раз бросил на меня взгляд и скрылся в кузнице. Планы на развитие специальностей резко понизились на порядок - терпеть не могу жару, по мне лучше никак не работать, чем обливаться потом и высовывать язык, глотая раскаленный воздух.

Вот троица каких-то заросших мужиков активно машет косами, бросая на меня крайне недобрые взгляды. Маленькие лбы, злобный, но, одновременно, какой-то туповатый взгляд косарей делал их очень похожими на Неандертальцев, картинки которых я помню из уроков истории в школе. Им еще шкур, вместо одежды, не хватает, тогда точная копия будет. Когда я проходил рядом с ними, услышал бормотание, совсем не похожее на общий язык Барлионы. Зуб даю, на этой троице завязано какое-то задание: либо они его выдают, либо о них потребуется что-то узнать. Поспрашиваю местных жителей, наверняка окажется, что эти мужички не местные.

Вот интересное дерево....

- Берегись! - звонкий детский голосок отвлек меня от созерцания местного колорита. Я развернулся на звук и только открыл рот, чтобы спросить, что случилось, как мне в лоб прилетело что-то большое, твердое, тяжелое и ужасно болючее. Бам! Умиротворенный сельский пейзаж разбавила картина летящего Шамана, недобрыми словами поминающего всех и каждого в этом мире. Мой полет прекратился практически сразу - в стоге свежескошенной травы. С трудом продравшись сквозь

опутавшую меня зелень, я отплевался и вытряхнул траву из куртки. Чтоб вас всех! По привычке взглянув на уровень Жизни, я еще раз выругался. Минус 40% Жизни! Чем же это меня так? Предмет, отправивший меня в нокаут, вызвал недоумение. Огромное колесо от телеги, обмотанное веревкой и окантованное железной пластиной. Н-да. А ведь таким и на перерождение отправить недолго!

- С вами все хорошо? - ко мне подлетел маленький, запыхавшийся и раскрасневшийся парнишка, лет семи, не более. - Я тут... зуб... колесо! А оно тяжелое! А тут Вы! А оно покатилось, но не туда! И мой зуб за ним! А потом Бам! И Вы летите! И в траву - Бац! А больно было? - он смотрел на меня так сочувственно и виновато, суетливо приглаживая свои рыжие и взъерошенные волосы, что я даже не мог на него рассердиться. - А Вы маме не скажете? Наш кузнец хорошо зубы рвет, только всегда занят, приходится самому, - судорожно, периодически глотая воздух, принялся объяснять мне парнишка, сверкая дыркой в том месте, где должен был быть передний зуб.

- У меня теперь зуба нет, как у Борьки Лысого, - продолжал тараторить малец, и теперь я понял, что колесо, отправившее меня в полет - местный аналог стоматолога, когда у кузнеца нет времени.

- Так Вы маме не скажете? А то она меня больше не пустит одного гулять, только с сеструхой! А она такая зануда - это нельзя, это не трогай, к собакам не лезь! Бее. Как можно быть такой скучной? Вот помню, пошли мы в лес.... - похоже, у этого НПС в настройках прописано, что если молчание длится более одной минуты, то он мгновенно исчезнет с лица Барлионы. Неважно о чем, неважно, слушают его, или нет, главное говорить.

- Так, стоп! - прервал я рассказ о походе в лес и победе над огромным серым зайцем, - ты Старосту знаешь? Если отведешь меня к нему, то и маме ничего не скажу, - проводник на первых порах мне не помешает, а парнишка в селе должен знать всех и каждого.

- Старосту? Да кто его не знает! Все знают! Пять медяков и я Вас мигом к нему отведу. Вечно он так прячется, что и не сыщешь, - на лице мальчугана расплылась улыбка, и он протянул свою маленькую ладошку, выжидающе на меня уставившись.

- Держи, вымогатель малолетний, - я кинул в протянутую ладонь пять медных монет, которые тут же исчезли, словно их никогда и не было. Конечно, с помощью угроз, можно было заставить мальчишку проводить меня до Старосты бесплатно, но от пяти медяков я не обеднею, а так есть вероятность получить какое-нибудь задание от его родителей. Или дрыном по спине,

если окажется, что деньги парню давать нельзя ни в коем случае.

- Тебя звать-то как? - спросил я малолетнего хулигана, крутившегося вокруг валяющегося колеса, решая, с какой стороны к нему подступиться.

- Оглобля я, - коротко бросил мальчуган, начав краснеть от натуги, стараясь поднять колесо.

- Да ладно заливать-то, нет таких имен. Давай помогу, - я подошел и поставил колесо "на попа". Действительно тяжелое. - Куда катить его собрался-то?

- Оглобля я, - настойчиво повторил малец, утирая рукавом нос, - не нравится мне Автондил, не буду так называться. У всех хорошие имена, только у меня такое дурацкое, вечно из-за него от Прямиков достается. Катить не надо, направьте вон туда, пускай само добирается, - Автандил, нет, Оглобля указал рукой в сторону села, - авось никого не зашибет по дороге.

- А Прямики это кто?

- Да с соседней, Прямой улицы, банда Лехи Рябого. Поберегись! - закричал Оглобля, бросаясь вслед покатившемуся колесу бросая в мою сторону: - Встретимся внизу-у!

Пару раз Оглобля спотыкался, кубарем катясь с холма, но тут же вскакивал на ноги и продолжал бежать за колесом, голося во все горло. Усмехнувшись его нелепости, я двинулся вниз к селу, как вдруг меня резко развернуло на месте, оторвало от земли и ткнуло лицом в разъяренную бородатую морду кузнеца:

- Ты почто Оглоблю обижаешь, душегубец? - прежде, чем я успел что-то ответить, кузнец хорошенько размахнулся и отправил меня в очередной полет. Конечно, я не ожидал хлеба-соли, но это уже перебор. Полеты начинают утомлять своей частотой! Я поднялся с земли и быстренько глянул на уровень Жизни. Мама дорогая! 18% всего осталось! Удар у кузнеца похлеще колеса будет! Понимая, что второго удара могу не пережить, я принялся вызывать в себя Духа лечения.

- Это что еще за танцы? Ты никак колдун! - хорошо, что Бубен ускоряет вызов Духа, успел я, буквально за секунду до очередного полета полностью себя вылечить. Но каков кузнец! Силен, словно медведь. Я попробовал встать, но руки подкосились, и я вновь упал на землю, глядя на возникшее полупрозрачное сообщение:

Головокружение! Вы потеряли концентрацию на 10 секунд.

Получены улучшения навыков:

+10% Устойчивости. Итого 60%

- Дядька Кондратий, стойте!

- Отойди Оглобля, не мешай. Не видишь что ль, колдун-душегуб к нам явился!

- Не душегуб он! Мне помог колесо до села докатить и к Старосте хотел попасть!

- К Старосте говоришь, - Кондратий навис надо мной, затем опять поднял одной рукой и оторвал от земли. Кому сказать - не поверят: в Барлионе меня Кондратий хватил. В прямом смысле этого слова! - Что хотел, душегуб, от нашего Старосты?

- Жить у вас буду три месяца, - прохрипел я сквозь сдавленное горло. Надо же! Играя Шаманом, начинаю открывать Барлиону совершенно с новой стороны: никогда бы не подумал, что, если сдавить горло, игрок начинает хрипеть. Задыхаться не будет, просто появится полоска, оповещающая о нехватке воздуха, а вот на счет хрипов - этого раньше не замечал. Кузнец разжал кулак, и я мешком рухнул на землю.

- Жить, значит? А что тогда тут топчешься, словно вынюхиваешь что? Старосты тут нет, - не дожидаясь ответа, кузнец развернулся и пошел обратно в кузницу. Похоже, первое знакомство с жителями Колотовки прошло неудачно.

У деревянных ворот стояла местная стража - два красноносых мужичка с заплывшими глазками. Они из последних сил опирались на копья, чтобы не упасть на землю, причем не от усталости или длительного дежурства, а от явного распития горячительных напитков. Сладковатый букет браги разносился за несколько десятков метров от этой парочки, а несколько валяющихся на земле бутылок ярко указывало на то, чем занимались весь день доблестные стражи порядка. А уж про внешний вид и говорить не приходилось: короткая кольчуга, достигающая середины огромного пивного пуза, надетая поверх обычной рубахи, укрепленные толстые штаны и потрепанные лапти делали вид стражников настолько "устрашающим", что вздумай враг пробраться в село, он неминуемо бы умер от смеха.

- Стой, ик! Кто идет!

- К Старосте иду, селиться у вас буду, - незатейливо ответил я. Похоже, местный Староста уважаемый мужик, поэтому ссылки на него открывают многие двери.

- К Старосте, говоришь, - пьяным голосом начал заплетать

второй стражник. - Так скажи ему, что ворота в надежных руках, мы бдим и блюдим. Ни одна гадость к нам не проползет! - стражник выпрямился, показывая, какой бравый вояка стоит на страже села. От переизбытка чувств его повело, он сделал несколько неуверенных шагов назад, уперся спиной о частокол и сполз вниз, лишившись опоры в виде копья.

- Митрич, куда! - за ним мгновенно ринулся второй стражник, напрочь позабыв о такой несправедливой вещи, как равновесие и сила тяжести. Недоуменно покачав головой при виде такой стражи, я двинулся в село, но тут мой взгляд зацепился за створку ворот, до этого момента закрываемую телами стражников. Обычные деревянные створки, одна из которых была иссечена четырехпалыми когтями неведомого чудовища. Причем иссечена изнутри села, словно кто-то хотел проделать дыру во внешний мир. Неужели с воротами связано какое-то задание? Найти и уничтожить монстра? Надо будет предложить свои услуги Старосте.

- А что у вас с воротами? - спросил я Оглоблю, когда мы стали подходить к большому дому, стоящему в самом центре села

- Нормально у нас с воротами все.

- А отметины, словно от когтей?

- Так это Прямики балуются, каждую ночь пробираются мимо спящих стражников и ворота ножами полосуют. Кого хватают - за уши к Старосте ведут, а кого нет - тому почет большой и уважение. Меня вот ни разу не хватали!

- Сколько же ты раз лазил к воротам? - расстроено спросил я, поддерживая разговор. Такое задание накрылось!

- Пока ни разу, но ведь не ловили, верно? - беззубо улыбнулся парнишка и указал рукой на красочный дом, - все, пришли. Староста тут сидит, как обычно, - после чего мгновенно рванул с места так, что только пятки сверкали. - И не забудьте, - отбежав на приличное расстояние, Оглобля развернулся и принялся мне кричать, - Маме ни слова про колесо!

- Значит, на поселение к нам? - аккуратно сворачивая бумагу и пряча ее в ящик стола, спросил Староста. С первого взгляда на него становилось понятно - передо мной аккуратист, педант, при этом очень волевой и уверенный в себе НПС. Не могу сказать чем, но он поразительно напоминал своим внешним видом Советника Императора Малабара. Такое же волевое лицо, обрамленное короткой эспаньолкой, пронзительные и внимательные глаза, отмечающие каждую мелочь, в общем, полностью законченная картина уверенного и положительного управленца Барлионы. Диаметральная противоположность Жабернатора, не удивительно, что к такому руководителю в

деревне питают уважение.

- Да, почти на три месяца.

- Не стой, присаживайся, надо же решить, чем ты будешь заниматься у нас, - Староста жестом указал на кресло, после чего откинулся на спинку своего и начал смотреть в потолок, словно прикидывая, чем я могу быть полезен его селу.

Я разместился в мягком и довольно удобном кресле, явно не местного производства. Странно, откуда в доме обычного НПС, пусть и Старосты, такая мебель? Не желая мешать размышлять Старосте, я принялся осматривать его своеобразный рабочий "кабинет". Сам кабинет - отдельная комната в жилом доме. Огромный деревянный стол, напоминавший стол начальника рудника Прика, стоял в центре "кабинета" и был образцом рабочего порядка: все в папках и стопках, аккуратно и ничего лишнего. Действительно, педант. Небольшие стеклянные шкафы с книгами и свитками, камин и шикарный пышный ковер, в котором ступни утопали по самую щиколотку, довершали кабинет местного управителя. Я уже было обратил свой взор обратно на Старосту, как мой взгляд зацепился за небольшую картину: Староста, двое взрослых мужчин, безумно привлекательная девушка и клякса краски, замазывающая пятого участника картины.

- Гостиниц у нас нет, поэтому тебя придется кому-то подселить. Думаю, Елизавета не откажет, все одно у нее дом пустует уже два года, - Староста принялся заполнять бумагу, после чего протянул ее мне, - держи, передашь ей мою просьбу. Далее. Чтобы определить, чем тебе заниматься, нужно знать, что ты умеешь делать и какой уровень твоих навыков. Нужны точные цифры.

Я открыл свои свойства и принялся диктовать свои специальности и их уровень. Хорошо, что не требует все характеристики продиктовать, пусть он и НПС, но рассказывать, что у меня есть Ремесло, я не очень хотел:

Окно характеристик игрока Махан

Количество опыта 285 из 1400

Дополнительные характеристики

Раса
человек
Основная
Класс специальность
шаман ювелир
Физический Магический
урон: 57 урон: 555
Уровень
персонажа 14
Количество
жизни
680 Защита
от физических
атак: 230
Количество
маны 1850
Защита от
магии: 60
Бодрость
100
Защита от огня :
60

Характеристики
Шкала База
+Вещи Защита
от холода : 60

Выносливость Ловкость Сила Интеллект
58% 24% 55% 56 185
30 7 7 18 21
68 Защита
от яда : 60

Харизма
40%
6 6

Ремесло
0% 3 4

Устойчивость
60%

10 10
Свободных
очков
характеристик:
0

Не выбрано

- Ювелир, Горняк и Кулинар, - задумчиво проговорил Староста. - Совершенно бесполезные специальности в нашей местности. Ювелирных камней у нас нет, их нужно покупать в городе, а до него два дня пути на телегах. Горняк еще может пригодиться, да вот единственная жила у нас возле кузни, ее Кондратий, кузнец наш, ежедневно обрабатывает. К тому же, маловат ты еще для Железной руды. Можешь, конечно, в Свободные земли податься, в лес. Там и Оловянные и Мраморные есть, только опасно в нашем лесу. Без охраны по нему ходить не принято. Про Кулинара даже и говорить не хочу - наша Прасковья любого повара, даже Губернаторского, за пояс заткнет. Вот такие дела.

В Свободные земли? Куда же это меня кинуло? Неужели к черту на рога?

- А у вас, случайно, карты Империи нет? Интересно же, куда меня отправили на поселение, - спросил я Старосту. Тот прищурил глаза, некоторое время буравил меня взглядом, после чего ответил:

- Есть карта, - убрал со стола все лишнее, залез в ящик стола, вытащил большой свиток и развернул его на столе. Огромнейшая, метра полтора на метр карта Империи. Откуда у обычного Старосты такая карта?! Она же стоит около десяти тысяч золотых! - Мы вот здесь, - указал он пальцем в самый край границы со Свободными землями. Я наклонился над картой и негромко выругался. К черту на рога - это еще мягко сказано.

Реальный мир, после того, как произошло объединение государств и был принят единый язык, поделился на пять крупных районов, по материкам: Евразия, Африка, Австралия и

две Америки. По аналогии с реальностью, в Барлионе были сформированы пять огромных материков, каждый из которых был условно разделен на три зоны. Например, на нашем материке - Империя Малабар, Картос и Свободные земли. Малабар является местом обитания игроков, здесь находятся основные ресурсы и задания, фракции, столица, города, даже есть до сих пор неизведанные земли. К примеру, та область, в которой нахожусь я, еще не изучена на все сто процентов - даже на карте Старосты она обозначена очень схематично, не говоря о подробных картах местности. Картос, темная Империя, возглавляемая Безымянным Темным Властелином, примерно в десять раз меньше Малабара по занимаемой территории, но доставляющая массу хлопот своими постоянными набегами и рейдами. Нужно отдать ей должное - в ней находятся уникальные предметы и ресурсы, за которыми часто отправлялись высокоуровневые игроки. Что самое интересное, равные шансы на получение добычи были как у рейд-группы из ста игроков, так и у одиночки, тайком пробравшегося в Картос. Играть за темную Империю было невозможно, хотя игроки всего континента неоднократно собирали подписи и проводили митинги, чтобы им открыли возможность играть за темную составляющую Барлионы. Корпорация все обещает проработать этот момент, но, из того, что я знаю, в этом направлении не было сделано ни шага - Картос так и остался вотчиной Имитаторов. И, наконец, третья область на каждом материке, занимающая по площади почти 50% всего доступного игрового пространства: Свободные земли. Редкие независимые города со своей шкалой репутации, деревеньки, состоящие из двух-трех десятков домов, огромные леса, бескрайние степи, непроходимые болота, упирающиеся в небо горы. За 15 лет Барлионы были составлены карты только 30% территорий Свободных земель, все остальное оставалось одной большой загадкой. Конечно, были энтузиасты, которые бросали все и погружались в исследования и путешествия, но либо они не создавали карты изведанных мест, либо не выкладывали их на общий ресурс, либо, скорее всего, продавали их за бешеные деньги ведущим Кланам. Для большинства игроков территории Свободных земель оставались неизведанными. Какие задания и достижения доступны в этих землях - остается только гадать, хотя представители Корпорации неоднократно призывали игроков прекратить войну с Картосом и исследовать Свободные земли, утверждая, что в них располагаются самые "вкусности" Игры. Даже все новые Подземелья, открываемые каждые полгода, разработчики делают внутри еще не изведанных Свободных земель, чтобы у игроков появился стимул потратить свое время и

проложить туда маршруты. Так, что-то я сильно отвлекся.

Меня отправили на поселение на самый дальний край Империи, на границу со Свободными землями, представленными в этой области непроходимыми лесами, болотами и горами. Ни городов, ни сел. На карте, практически в самой точке под названием Колотовка, были нанесены несколько пиктограмм, говорящие, что в данной местности есть неизведанные рудники. Надо будет сходить туда, посмотреть. Что действительно удручало, так это то, что до ближайшего Имперского города было очень далеко. Два дня на телеге - это еще надо постараться добраться, если я правильно понял пропорции карты. С учетом того, что я могу отдаляться от Колотовки только на два дня - посещение Дальгора мне заказано.

- Насмотрелся? - поинтересовался Староста, после чего свернул карту и положил обратно в стол. - У нас хоть и не центр Империи, но тоже есть чем заняться.

- А нет ли у Вас поручений для меня? - по привычке спросил я, прекрасно понимая, что красная повязка на голове не внушает доверия у НПС. Нужно прожить в деревне около недели, чтобы ко мне привыкли, перестали опасаться, тогда можно и о заданиях говорить. Но, попытка не пытка.

- Есть, как им не быть. Только, не могу я их давать первому встречному, - подтверждая мои мысли, ответил Староста. - Ты поживи у нас с неделю, пользу селу приноси, тогда и поручения для тебя найдутся. Хотя.... Есть у меня одно. Недавно в лесу завелись стая Волков, осмелела, стала набеги на стада совершать. Пастухи говорили, что вожаком у них огромный Волк ходит. Если изведешь Волка, то и на счет других поручений говорить можно. К тому же, стаю давно нужно проредить, нечего ей в таком количестве по лесам шастать. Только учти, на слова я тебе не поверю, доказательства нужны.

Доступно задание "Охота на Серую смерть"

Описание: В окрестностях Колотовки появилась стая волков, возглавляемая огромным вожаком. Уничтожьте 10 Волков и огромного Серого Волка. В качестве подтверждения выполнения задания принесите Волчьи хвосты, выпадающие со 100% вероятностью с каждого моба. Класс задания: Обычное. Награда: +100 Репутации с Провинцией Кронг, +200 Опыта, +80 Серебряных монет. Штраф

за провал/отказ от задания: -100 Репутации с Провинцией Кронг.

- Берусь. Завтра же, с самого утра, займусь Волками, - согласился я, принимая задание. - Только у меня еще несколько вопросов. Сколько...

- Вначале Волки, затем вопросы, - безапелляционно перебил меня Староста. - Сейчас тебя Тиша отведет к Елизавете, не забудь ей грамоту от меня вручить. Завтра отправляйся охотиться, после чего и поговорим. Тиша! - крикнул Староста, и буквально через пару мгновений в комнату влетела девушка с картинки.

- Знакомьтесь, моя дочь - Тилиаша. А это - Махан, три месяца жить в нашей деревне будет. Отведи его к Елизавете, пусть у нее остановится.

- Можно просто Тиша, - нежный голосок девушки как нельзя соответствовал ее прекрасному образу. - Пойдем, покажу тебе село, - после чего изящно подвинулась, приглашающе поведя рукой.

Задание "Обращение к Старосте" выполнено.

Село оказалось большим. С пригорка я насчитал около семи десятков домов, но на самом деле в селе было сто три двора. Не мало, особенно по меркам приграничья. План села был вполне стандартен: центральная площадь, на которой стоял дом Старосты, а также три улицы: Прямая, Косая и Волнистая. Ребятня с этих улиц все время выясняет отношения, кто самый лучший и сильный, поэтому драки происходят с регулярной частотой. Рассказала Тиша и про ворота - около года назад ее отец, чтобы припугнуть распоясавшихся детей, прочертил на воротах три борозды, словно в селе завелся оборотень. Неделю из домов никто носа не показывал, опасаясь оборотня. Пришлось правду рассказывать. С тех пор у молодежи повелось, что если хочешь доказать свою ловкость, нужно исполосовать ворота. Днем ворота охраняют несколько пьянчужек, все равно ни на что большее не способны, а ночью выходит уже более серьезная стража - либо ее братья, либо наемники, такие же свободные жители Империи, как и я. Только без красных повязок. Я не мог не поинтересоваться, есть ли сейчас в селе свободные жители и очень огорчился, когда узнал, что последний был в селе полгода назад. Двадцатый

уровень. Держал путь куда-то в лес, не выпуская из рук мешок.

Интересной оказалась история и самой Тиши. Она, вместе с семьей, приехала в это село всего два года назад, сразу после смерти предыдущего Старосты, мужа Елизаветы. До этого момента, Тиша жила в большом городе. Ее отец занимал довольно высокую должность, так как по утрам за ним приезжала карета, а по вечерам в их доме собиралась большая толпа богато одетых гостей, запиралась в кабинете и что-то обсуждали. Затем что-то произошло, и отец собрал всех и отправился сюда, на край Империи.

- Выходит, по ночам ворота охраняют твои браться? Все трое? - картинка с кляксой не давала мне покоя, я чувствовал, что с ней что-то не так. С момента инициации я решил доверять своим чувствам.

Тиша помрачнела, умолкла, некоторое время мы молча двигались по деревне, но затем она собралась и серьезным голосом ответила:

- Нет, не трое - только двое. Никогда не спрашивай меня про третьего брата. Сама я его не помню, но в семье не принято о нем говорить. Все, что я знаю - он предал нашу семью, наш род, нашу родину и отец навсегда изгнал его из семьи. Больше о нем ни слова. Мы пришли. Елизавета живет в этом доме, - Тиша развернулась и быстрым шагом скрылась за поворотом. Упс. Похоже, накрылись медным тазом мои планы по ее соблазнению. Теперь, пока не повышу репутацию, Тиша со мной будет только здороваться. Жаль. А вообще, информацию она рассказала очень интересную. Изгнание из семьи - очень серьезный шаг для НПС. Не представляю, что можно натворить, чтобы бывший руководитель высокого ранга собственноручно изгнал сына. Прокачаю репутацию до Дружелюбия, после чего поинтересуюсь у самого Старосты по поводу картины. Зуб даю, история изгнания запутанная и обязательно с заданием. Такие поручения как раз в духе Барлионы - социализация игроков через восстановление семей.

- Мы же договаривались, что ты маме ничего про колесо не скажешь, - обиженный детский голосок вернул меня в реальность. - Ты же обещал!

- Во-первых - не обещал, а во-вторых: никому ничего я рассказывать не собираюсь. Ты-то что тут делаешь? - не с первого раза, но я смог рассмотреть спрятавшегося под крыльцом Оглоблю.

- Как что? Живу я тут. С мамой и сестрой, - ответил мальчишка, выползая из своего укрытия.

- Тогда я к вам. Мать дома?

- Дома она, - Оглобля осмотрелся, немного подумал, после чего принялся залезать обратно под крыльцо. - Только я туда не пойду. У нас на обед каша, а я ее терпеть не могу. Если мама меня увидит, за ухо возьмет и за стол засадит. Лучше тут посижу.

- Чем могу помочь? - низкий женский голос заставил меня оторвать взгляд от убежища Оглобли. Судя по скрипу половиц, мальчуган активно принялся мне сигнализировать, что его тут нет, и я понятия не имею, где он бегает. Елизавета с улыбкой понимающей матери посмотрела себе под ноги, после чего задала совершенно неожиданный вопрос, - Извините, а вы здесь рыжеволосого мальчугана не видели? Я приготовила его любимый пирог, так он скоро остынет, станет невкусным. Придется его, как кашу, Зорьке отдавать.

- Ты кашу Зорьке отдала? Правда? - пару раз ударившись головой о доски, молнией вылетел из своего укрытия Оглобля, уставившись сверкающими глазами на мать, - а пирог с черникой?

- Конечно с черникой, все, как ты любишь. Беги, пока не остыл, охламон, - Елизавета потрепала пробегающего мимо нее парня по голове, после вновь повернулась ко мне, - Так чем могу помочь?

- Меня к Вам Староста отправил. Сказал, что у Вас можно поселиться на три месяца. Вот бумаги - я протянул Елизавете документы. Если ее поведение с сыном было естественным, то с этой НПС у меня не будет особых хлопот.

- Три месяца, значит, - пробормотала Елизавета, читая бумаги. Интересно, что же там Староста написал? В его доме посмотреть не получилось, затем мешала Тиша. Вдруг у меня бы Интеллект повысился, чем черт не шутит. - Ночи сейчас теплые, я могу Вам Летнюю кухню отдать. Согласны? - Хозяйка окинула меня взглядом, - Вы как нахлебник, или работник ко мне заселяетесь?

Неужели запахло заданием? Пускай и бесплатным, но заданием!

- Не люблю быть нахлебником. Если что нужно сделать, только скажите, вмиг выполню: воды принести, дров наколоть, огород вспахать.

- Нет, это прекрасно и мои работники делать могут. Староста написал, что Кулинарное дело для Вас не ново, - Елизавета сделала паузу, а я замер в нетерпении. Задание по Специальности! Это же мечта любого игрока! Там такие плюшки можно получить, что даже во сне не снились! Елизавета помялась, затем решилась и проговорила, - я женщина не богатая, кормить еще один рот не смогу. Обеспечение себя питанием лежит

полностью на Вас, договорились? - после чего, покосившись на мою красную повязку, добавила - И просьба. Без приглашения в мой дом не входить.

Внимание Игроку! Вам отказано в посещении основного дома Елизаветы, вдовы бывшего Старосты Колотовки. В случае нарушения запрета Вам будет засчитано одно нарушение условий УДО. Желаем приятной игры!

Раскатал губу! Как же я забыл про свою краснолобость? Ко мне же каждый НПС должен относиться насторожено и с подозрением. Бывший преступник, как же. Вдруг примусь убивать всех направо и налево, либо лазить по карманам и красть деньги. Кто меня знает! Получается, зарабатывать уровни теперь не такая уж и простая задача. Я-то планировал за три месяца подняться на десяток-другой, выполняя различные задания.... Печально. Нужно что-то с этим делать, причем обязательно в ближайшее время.

Летний дом, любезно предоставленный мне Елизаветой, поражал своей простотой и аскетизмом. Из всей мебели присутствовала только кровать, занимавшая половину свободного пространства. Больше не было ничего. Земляной пол, который не смог нагреться даже за сегодняшний жаркий день, серые брусчатые стены и небольшие окошки-бойницы у самого потолка, через которые даже лунный свет не пробивался. Великолепное место, чтобы провести ближайшие три месяца. Развалившись на кровати, я принялся строить планы, чтобы хоть чем-то занять свой мозг.

Первое, нужно завтра же выполнить задание с волками. Лишний опыт и репутация с Провинцией Кронг поможет мне заслужить доверие Елизаветы и переехать в большой дом. Торчать три месяца в этой клетушке совсем не хочется.

Второе. Нужно решить вопрос с посещением Дальгора. На телеге туда добираться не вариант, слишком долго. Значит, придется идти другим путем. Староста сказал, что в город каждую неделю отправляется караван. Нужно заключить соглашение с его главой на покупку свитка перемещения из Колотовки в Дальгор. Обратно куплю сам. Судя по расстоянию до города, свиток может стоить около 8-9 сотен золотых. Дорого, конечно, но мне нужно попасть в Банк Барлионы и забрать вещи Охотника. Там только денег тысяч одиннадцать будет, да и одежда должна остаться. Пусть она вся на Ловкость, но мне и

такая пригодится. По сравнению с той, что надета на мне сейчас - просто стальная броня будет.

Третье. Нужно разведать, что за рудники отмечены на карте Старосты. Он, конечно, предупредил, что соваться к ним в одиночку опасно, но упускать такую возможность категорически нельзя. К тому же, зачем откладывать за завтра то, что можно сделать послезавтра? В смысле, если я правильно помню, ближайшие залежи чего-то располагаются всего в паре часов пешего хода от Колотовки. Спать я не хочу, если выйти сейчас, то к утру обернусь. Зато сразу пойму, на что мне рассчитывать в части прокачки специальностей.

Пятое. Нет пятого, планы построены. Решено - отправляюсь сейчас смотреть на рудник. Но вначале нужно разобрать свой мешок, а то все время руки не доходят. После Подземелья в нем скопилось немало вещей, которые я даже не рассматривал. Вывалив мешок прямо на пол, я зажег лучину, вставил ее в небольшую дырку в стене и принялся за ревизию. Шахматные фигурки. Жаль, что каждый Воин орк занимает в сумке одно место. Как представлю, что придется таскать с собой все 32 фигурки, даже оторопь берет. Где же я такой большой мешок достану? Семь колец на +3 и четыре на +2. Морально устаревшие, так и не проданные на Прике. Смысла держать их, чтобы затем продать на аукционе, нет никакого. Такое барахло не возьмут даже за 5 золотых. Придется сливать их обычному НПС торговцу. Кольчужные перчатки, полученные с последнего босса Подземелья, я даже не стал рассматривать. Они принадлежат моим будущим соклановцам, превращаться в крысу не хочу и не буду. Зачем искушать себя лишний раз? Вдруг они мне понравятся, и я не захочу их отдавать. Двадцать три куска Малахита, 104 куска Медной руды и 68 Медных слитков - пригодятся для прокачки Ювелирного дела, пока не решится вопрос с рудой. Кирка - мое все. И, наконец, огромная куча различных шкур, хвостов, мяса, когтей и прочего хлама, что досталась с Крыс и Пауков Подземелья. Я переборол свой первый порыв сгрести все это в одну кучу и продать не глядя. Первое прохождение Подземелья давало неплохой шанс получить даже с простых мобов какую-нибудь плюшку, поэтому разбрасываться потенциально хорошими вещами я не хотел. В результате разбора в сторону отошел жуткий на вид и ощупь Паучий Глаз. Его свойства не идентифицировались, а характеристики Мудрость, с помощью которой они определялись, у меня не было. К тому же, не нужна она мне. Проще в любом городе сходить к НПС-магам и за пару золотых провести идентификацию предмета. 22 Крысиных хвоста со свойствами "Используется Алхимиками" и 12 Паучьих

лапок, которые "Используется Оружейниками" я тоже сложил отдельно - пробегусь по соответствующим лавкам и предложу этот товар. Вон как заговорил - пробегусь по лавкам. Еще вопрос со свитком не решен, а я уже планы на город строю. Все остальное оказалось хламом, только Крысиное мясо можно было использовать для прокачки Кулинарного дела.

Рассортировав вещи, я сложил их назад в мешок, удобнее перехватил Колотушку и вышел в ночь. Владельцы Барлионы прекрасно понимают, что многие игроки появляются в игре только поздними вечерами. Оттого ночи в Барлионе практически белые, во всяком случае, видимость достаточно хорошая. Сделав пару шагов за дверь, я выругался. Что же за невезуха такая? Похоже, Колотовка относится к уникальному перечню мест, на которые не действует правило светлой ночи. Кромешная тьма, покрывалом накрывшая село, не позволяла рассмотреть что-либо уже на расстоянии пары метров. План по ночному рейду на рудник провалился в тартарары. Топать по такой темени у меня не было ни желания, ни настроя. Усевшись на лавку, я отклонился к стене и закрыл глаза. Практически полная тишина, разрушаемая шелестом Леса и негромкими щелчками цикад, пришла в село вместе с темнотой. Ни шума собак, ни криков толпы НПС, мирно спящих сейчас в своих домах. Идеальная ночь, чтобы побыть одному и подышать чистейшим воздухом, наполненным примесью смолы, хвои и терпким привкусом животного. Животного?! Я мгновенно открыл глаза и увидел буквально в паре метров от себя непонятное облако, из которого на меня уставились два красных глаза. Что это за хрень? Выделив непонятное облако, я попробовал посмотреть в свойствах, с кем имею дело.

Свойства объекта скрыты.

Скрыты? Это как? Скрыть свойства моба в Барлионе невозможно. Вернее, было невозможно до текущего момента. На их чтении построена вся игра, позволяя игрокам строить тактику борьбы с мобом или боссом. Нужно залезть в гайд или форум, чтобы посмотреть, кто способен утаивать свойства. Да и вообще - можно ли это. Но все это потом, сейчас меня волнует другой вопрос - что стоящая передо мной штука хочет? В то, что она добрая, белая и пушистая, я не верил. В Барлионе есть правило - если моб агрессивный, то у него в обязательном порядке красные глаза. У всех нейтральных или дружелюбных мобов глаза любого

другого цвета, но никак не красного. Смотрящие на меня в упор два красных фонаря ясно давали понять, что ничего хорошего мне не светит.

Стараясь не делать резких движений, я поднялся со скамейки и бочком двинулся к своей двери. Всего-то пару метров нужно пройти. На каждый мой небольшой шажок в сторону, непонятная штука синхронно переплывала в бок, постоянно находясь в полутора метрах перед моим лицом. Что-то происходящее перестает мне нравиться. Может, атаковать первым? Ведь лучшая защита - это нападение. Я уже собрался призывать в это непонятное нечто Духа молнии, как спиной ощутил дверную ручку. Мысль о проверке, кто из нас двоих круче, сразу испарилась - дверь, не смотря на свою невзрачность, была великолепной преградой от мобов. Принцип "Мой дом - моя крепость" никто не отменял, даже в Барлионе.

Осторожно запустив руку за спину, я медленно опустил ручку, после чего быстро провалился внутрь дома, мгновенно развернулся и навалился на дверь всем своим весом. Одновременно с первым моим движением тварь ринулась вперед и навалилась на закрывающуюся дверь с другой стороны. Бах!

Получен урон. Уровень Жизни снизился на 30: 260 (Удар дверью) - 230 (Защита от физических атак). Итого Жизни: 650 из 680

Получены улучшения навыков:

+10% Устойчивости. Итого 70%

+5% Силе. Итого 60%

Мне не хватило буквально нескольких сантиметров, чтобы полностью закрыть дверь. Я упирался из всех сил, наваливаясь на дверь своим телом, но наседавшая с обратной стороны тварь не позволяла этого сделать. Мало того, постепенно, сантиметр за сантиметром, дверь принялась открываться. В какой-то момент через образовавшуюся щель проскользнула туманная конечность. Внутри дома туман рассеялся, поэтому в сумраке я увидел четыре острых когтя. Это что, Росомаха - переросток? Четыре когтя вонзились в дверь и оставили глубокие борозды. Такие же, как на

створках ворот в село. Неужели местная молодежь так балуется? Вот завтра потеха будет, когда в селе начнут рассказывать про то, как Шаман испугался детских шуток. Я уже хотел бросить сопротивляться, как увидел сообщение:

Уровень Бодрости 30. Остановись, злобный Шаман!

Мое оповещение, которое я поставил еще на руднике, чтобы не загнуться от потери Бодрости. Это уже не шутки. Вряд ли у местной детворы хватит сил, чтобы буквально за десяток секунд так снести мою Бодрость. Тут что-то другое.

Что другое - я не успел узнать. Еще через пару секунд промелькнуло сообщение, что Бодрость упала в ноль, и я застыл сломанной куклой. В отличие от рудников, Бодрость в общем игровом мире прекрасно восстанавливается с нуля, даже без использования воды. Но пока она не восстановится хотя бы до 10, игрок застывает, словно восковая фигура.

Очередной толчок откинул меня глубоко в комнату, и уже в полете я увидел, как за мной ринулась какая-то серая тень. Тумана не было, но увидеть внешний облик в сумраке комнаты было невозможно. Ясно было одно - у твари минимум по две руки и ноги. Или четыре конечности, если говорить обобщенно. И зачем я лучину погасил перед уходом? Сейчас бы узнал, с кем имею дело. Мелькнули четыре острых когтя, короткая вспышка боли и окружающий мир потемнел. Мой дом не такая уж и моя крепость, получается. Хотя дом-то не мой, спишем на это.

Практически сразу, как мне показалось, что-то мигнуло, и я обнаружил себя символично стоящим у входа на местное кладбище. Небольшой храм возвышался в нескольких метрах от меня, закрывая своей тенью от ярко светившего утреннего солнца. Выходит, меня все же достала та непонятная тварь, а обязательные двенадцать часов с момента смерти промелькнули для меня, как одно мгновенье. Весело.

Сделав шаг по направлению к церкви, я злобно уставился на возникшее предо мной сообщение:

Внимание!

В связи со смертью, уровень Опыта уменьшается на 30%. Текущее значение Опыта: 199, до уровня

осталось 1201.

Я проверил кошелек. Так и есть, осталось только три тысячи с хвостиком золотых. Другая половина валяется в летнем доме. Остается надеяться, что никто в него не войдет и не присвоит мои кровные. Они же, по идее, валяются за кроватью, от двери их не должно быть видно.

Но что же меня убило? Не смотря на то, что у меня 680 Жизни и 230 защиты от Физических атак, тварь отправила меня на перерождение одним ударом. Я залез в логи, надеясь, что после выхода из рудника эту возможность открыли. Есть! Сейчас почитаем, что меня так долбануло. Сделав фильтр на полученный урон за последние тринадцать часов, я увидел несколько строк:

23:45:23 Получен урон: 30 (260 "Удар дверью" - 230 "защита"). Остаток Жизни: 650;

23:45:26 Получен урон: 30 (260 "Удар дверью" - 230 "защита"). Остаток Жизни: 620;

23:45:39 Получен урон: 30 (260 "Удар о стену" - 230 "защита"). Остаток Жизни: 590;

23:45:41 Получен урон: 24 770 (25 000 "Неизвестно" - 230 "защита"). Остаток Жизни: 0;

Я оторопело уставился на надписи. Вот это в меня влетело! Двадцать пять тысяч урона может нанести моб семидесятого уровня, не меньше. Но откуда в Колотовке агрессивный моб такого уровня, и главное, с какого перепуга он решил порадовать меня своим посещением?

- Что забыл ты здесь, сын мой? - раздавшийся неподалеку голос заставил меня обернуться. Маленький, пухленький, розовощекий жрец какого-то бога стоял возле храма и перебирал в руках четки. Черная хламида полностью покрывала его тело до самых пят, едва не трескаясь на огромном животе. - Ты хочешь получить благословение Власта? В таком случае тебе нужно стать его послушником. Готов ли ты?

Значит, храм Власта. Бог виноделия. Аналог Бахуса, Пана и прочих богов из реальности. Я залез в гайд, чтобы почитать основные ограничения, накладываемые служением данному богу. С удивлением обнаружил, что их вообще нет - послушником бога мог стать любой НПС или игрок без ограничений. Да и не только послушником - даже жрецом можно было стать всего через

несколько месяцев послушничества. Никаких дополнительных трат или приношений делать не надо. Ежедневно по стакану браги или вина выпивай и будешь получать божественное благословение. Правда, если не выпьешь, то получишь божественное проклятье, а эта штука не очень приятная. Потом придется замаливать свои прегрешения уже двумя стаканами браги. Ладно, я и Охотником не очень-то интересовался религией в Барлионе, а Шаману она и подавно не нужна. Власт, конечно, удобный бог, чтобы начать себе прокачивать характеристику Вера, но слишком в этой области много заморочек. Не мое это. Зато понятно, откуда у жреца такое большое пузо. Наверняка он с прихожанами, да и с простым людом, ежедневные замаливания проводит. С помощью вина или браги. Да и парочка охранников, что я встретил вчера у ворот, должны быть его самыми активными послушниками.

- Нет, спасибо. Я уважаю Власта, но становиться его послушником не готов. Благодарю, - я поклонился жрецу, получив в ответ аналогичный поклон.

- Твоя воля. Власт никого не заставляет служить себе силой. Только истинно проникшийся способен понять всю глубину его учения. Я могу тебе еще чем-нибудь помочь, сын мой? - бросил стандартную фразу жрец.

- Да, скажите, святой отец, нет ли в здешних краях монстров, что гуляют по ночам и приносят горе и разрушение населению? - инцидент с перерождением никак не отпускал меня. Я ужасно хотел разобраться, что же нанесло мне такой урон.

Жрец перестал перебирать четки, посмотрел по сторонам, после чего приглашающе двинул рукой по направлению к храму.

- Войдем в храм, сын мой. Не место здесь вести такие разговоры.

Внутри храма не было ничего интересного. Алтарь, изображающий довольного пузатого Власта, осоловелыми глазами смотрящего в никуда, да пара скамеек. Все. Прямо спартанская обстановка. Жрец зашел за алтарь и достал откуда-то два кубка, протянув один мне.

- Правила Власта не позволяют начать разговор, не смочив горло вином, - величаво протянул жрец.

- Вижу, что неспроста ты спросил меня про ночного монстра, - начал жрец, как только мы выпили по паре глотков. Обычное вино, не дающее никаких плюсовых характеристик, только незначительное опьянение в виде дебафа повесило. - Видно, и тебя эта беда коснулась. Да, есть беда в наших землях. Не любит о ней люд рассказывать, все делают вид, будто не случилось ничего. Ты следы когтей на воротах видел? Старосте

пришлось сказку придумать, мол, это он накарябал, чтобы жители волноваться перестали. Только раз в семь дней следы от когтей появляются вновь. Хорошо хоть, местной детворе в голову взбрело, что это они такое безобразие делают, поэтому все успокоились. А в том, что каждую седьмую ночь из общего стада исчезает то корова, то овца, все волков привыкли винить. Только, никто ведь не думает о том, как волки смогли пробраться через запертые ворота. Ведь вся деревня обнесена плотным частоколом, даже мышь между кольями не проскользнет. Один только Староста правду и знает, да сыновья его, которые каждую ночь стараются выследить скрывающуюся тварь. Два года она ускользает, всего пару раз видели они красные глаза монстра. Издали. Твоя помощь будет бесценной. Возьмешься ли ты? Если сможешь хотя бы узнать, что за тварь бродит по Колотовке, награда будет достойной.

Доступно задание "Ночной ужас поселения"

Описание: Каждые семь дней по Колотовке бродит монстр, приносящий жителям села беды и разрушения. Узнайте, кто является ночным ужасом села. Класс задания: Редкое. Награда: +400 Репутации с Провинцией Кронг, +500 Опыта, +80 Серебряных монет, Редкая вещь из запасов Старосты. Штраф за провал/отказ от задания: -400 Репутации с Провинцией Кронг.

- Берусь. Выясню, кто скрывается под ликом твари, - я принял задание. Теперь все становится понятным. Свойства твари не просматривались, потому что таковы условия задания. Выходит, нужно узнать про нее стандартным способом, а не тем, что доступен только игрокам. Ладно, этот вопрос отложу на неделю, когда придет время охоты. Наша первая встреча с тварью закончилась ее полной победой, посмотрим, как сложится дальше.

- Спасибо тебе, Махан! Если тебе потребуется помощь, можешь обращаться незамедлительно, - поблагодарил меня жрец, после чего я отправился в село. Пришло время забрать деньги, да топать охотиться на волков. Пора расти в уровнях.

Глава 2. Волки и не только

.

- А когда Вы успели выйти? - спросила меня Елизавета, едва я появился во дворе. - Я думала, Вы спите до полудня, а у меня тут ранняя пташка, оказывается, завелась?

- Прогуляться решил, - принялся отмазываться я, не желая рассказывать про монстра. - Не стал никого будить, перелез через забор, да и пошел окрестности осматривать.

- Как же Малыш Вас не загрыз? - удивилась женщина.

- Малыш?

- Пес наш. Мы его каждый вечер выпускаем во двор погулять. За забор не прыгает, обучен, но внутрь двора чужака не пустит. Да вон он сидит, видите? - Елизавета указала рукой в дальний край двора, где в вольере располагался Малыш - метровый Волкодав. Издавая негромкий рык, он недобрыми глазами смотрел на меня. Где же ты был, красавец, когда меня на перерождение отправляли? Сидел в своей норке и ехидно насмехался? Неожиданно я почувствовал, что мне обязательно нужно "поговорить" с Малышом. Глупость конечно, но с момента инициации в Шаманы я привык доверять своим внезапным порывам.

- Можно я на него ближе посмотрю? - я вопросительно посмотрел на хозяйку.

- Конечно, только не дразните его. Ему перегрызть решетку - всего пара укусов, как бы беды не было. Малыш у нас хоть и обученный, понапрасну бросаться не будет, но судьбу лучше не испытывать.

Заверив Елизавету, что ничего псу не сделаю, я подошел к вольеру. Осмотрелся, нет ли кого поблизости, после чего присел на корточки и посмотрел прямо в глаза Волкодаву. Объяснить, зачем мне это, я не мог, но чувствовал, что так нужно. Издавая негромкий рык, Малыш подошел вплотную к решетке. Пару секунд мы смотрели друг другу в глаза, как вдруг....

Пространство вокруг посерело, покрылось туманом, и на меня упала звенящая тишина. Словно кто-то движением руки выключил весь звук. От Малыша отделилась тень, которая прошла сквозь решетку, словно ее и не было. Вальяжно ступая по двору, тень пса шла по территории, словно хозяин. Я посмотрел на настоящего Малыша. Тот огромными глазами смотрел на себя

со стороны, разинув пасть и вывалив язык. Собака - удивляка, однозначно. Вернулся к призраку, который сделал еще несколько шагов, вдруг припал к земле, поджал хвост и принялся пятиться. Никогда не думал, что собаки умеют пятиться назад, тем более на брюхе. У них, вроде, физиология это не позволяет... Ладно, спишем на произвол разработчиков. Призрак прополз сквозь закрытую дверь вольера, подполз к будке, уперся в нее и принялся закапываться в землю.

- Значит, испугался? - негромко спросил я. Мой голос прогремел, словно гром. - Что же это было, если такая здоровенная псина испугано убежала и принялась закапываться?

Возле призрачного пса неожиданно появилось нечто туманное и бесформенное. Пару секунд оно нависало над призрачным псом, как вдруг тишину этого представления нарушило скуление реального Малыша. Волкодав припал к земле, поджал под себя хвост, закрыл лапами глаза, пустил лужу и вообще, выражал такой испуг, что я непроизвольно от него попятился, запнулся и упал на пятую точку. Сумрак вокруг нас развеялся, и скуление пса разбавилось шумом окружающего мира. Я уже собирался вставать, как перед глазами появилось сообщение:

Обновление задания "Ночной ужас поселения"

Разгуливающий по Колотовке монстр наводит ужас даже на самых злобных и огромных псов. Учтите это при поиске.

- Что Вы с Малышом делаете? - возле меня возник Оглобля. - Он же Вас боится! Уходите! Прав был дядька Кондратий - Вы колдун! Не бойся, Малыш, я тебя в обиду не дам, - Оглобля встал между мной и вольером, приготовившись бороться за свою собаку.

Я не стал выяснять отношения с парнем, вместо этого пошел в летний дом. Деньги, как я и предполагал, лежали за кроватью. На автомате закинув их в мешок, я улегся на кровать. Волки никуда не денутся, сейчас же пришла пора полазить по форуму и гайдам. Изображать из себя героя и узнавать в одиночку тайну монстра я не собирался.

Итак. Что у нас есть по запросу "Колотовка".

В начале гайд. Село на окраине Империи, в Провинции

Кронг. Это я уже и сам знаю. Количество жителей, скота и прочего состава НПС мне не интересно, пропускаем. Ага, вот. В Колотовке недавно погиб Староста. Причина смерти - не определена. На место Старосты был назначен представитель промышленной артели Дальгора. Выдаваемые задания в Колотовке: нет.

Последнее предложение ввело меня в ступор. Судя по гайду - в селе нет заданий. По факту - у меня на руках имеется две штуки: "**Ночной ужас поселения**" и "**Охота на Серую смерть**". Что-то не сходится.

Я сформировал поиск по названию заданий. Ага, задания такие были. Только вот описание заданий меня смущало: "Вариативное задание, не имеющее привязки к локации". Заданий нет, но в тоже время они есть? Глупость какая-то. Вновь гайд. Запрос: "Вариативное задание". Описание: задание, выдаваемое НПС в зависимости от стадии сценария.

Теперь я запутался окончательно. Какой сценарий? Откуда в Колотовке, села у черта на куличках, отыгровка сценария? Тут даже игроков нет, чтобы им заниматься.

Ладно, переходим на форум. Что там по поводу "Колотовки"? Форум не порадовал. На мой запрос нашлось только одно сообщение, годовой давности:

> *"Бредятское село! Черти де находится, грифоны туда не летают, портал до ближайшего города штуку золотых стоит! Совсем опухли разрабы с такими ценами! В Дальгоре получил задание - передать посылку Старосте. Два дня на телеге ехал, сума сойти! Даже в реал ушел на этой время. Ладно, добрался, передал. Пошел окрестности рассматривать ночью, так мало того, что темень такая, что хоть глаза выколи, так в селе по ночам Ворген лазит. Сотого уровня! А у меня тридцатый! Я в него даже попасть не смог, от всех моих атак увернулся, сволочь! Мой совет всем - нефиг тут делать. Днем я полазил по селу - ни одного задания! Нафига такие села строить, если тут настоящим игрокам делать нечего? Хорошо, хоть задание выполнил, репу с Провинцией получил.*
>
> *ЗЫ. У Старосты дочка зачетная! Правда не ведется на цветы и подарки. НПС долбаный!".*

Новый запрос, теперь уже в гайд.

Ворген. Вид Оборотня, сохраняющий рассудок во время смены облика. Ворген может менять облик по желанию в любой момент времени, а не в зависимости от фаз Луны. Одна из немногих рас, которые нельзя выбрать игрокам. Особенности расы: ускоренное перемещение в облике Воргена, способность вызывать у собак приступы паники, +(Уровень) к броне за счет толстой шкуры. Внешний вид Воргена представлен на картинке.

На меня смотрела высокая, человекоподобная собака, или, скорее, волк. Руки-лапы заканчивались четырьмя огромными когтями. Такими же, какие я видел вчера вечером. Выходит, по Колотовке гуляет Ворген? Тогда понятна реакция Малыша. Приступ паники - штука серьезная, особенно, когда видишь стоуровневого оборотня. Жаль, что нельзя сразу идти к жрецу, выдавать полученную информацию. Он меня просто не услышит, даже если буду в ухо кричать - задание не выполнено, поэтому сдать его невозможно. Ничего, у меня есть неделя, чтобы придумать, как этого блохастика поймать. Мстить за свое перерождение я буду жестко.

Выйдя из дома, я бросил взгляд на Малыша. Он уже пришел в себя и бесился вместе с Оглоблей. Позволив себя оседлать, Малыш, словно заправский конь, носился по вольеру, а Оглобля весело гоготал, ухватившись руками за его уши.

- Что ж ты будешь делать с ним, - всплеснула руками дородная женщина, выходя из большого дома. Судя по кухонному фартуку - местный повар. - Опять из собаки коня делает! Матрена! А ну урезонь брата, пока он шею себе не сломал, - прокричала она внутрь дома. Я не стал дожидаться, чем закончится эта история и быстрым шагом направился к выходу из села.

Если я правильно понял Старосту, волки появились в лесу недалеко от пасущихся стад. Туда мне и нужно.

Мой первоначальный порыв по охоте на волков угас через три часа. Ни одного волка, даже самого облезлого и дохлого, мне не встретилось. От нечего делать я принялся убивать все, что движется. Двухуровневый кузнечик? На тебе Духа Молнии. Трехуровневая жаба? И тебе подарочек, держи. С таких мобов Опыт совершенно не капал, добычи не было, даже в зачет достижения "Гроза Животного мира" они не шли. Но, чтобы не скучать, я продолжал раз за разом терроризировать окружающих букашек. О, вроде мышь пробежала. А ну, стоять, сейчас я тебя!

Получен урон. Уровень Жизни снизился на 220: 450 (Удар стрелой) - 230 (Защита от физических атак). Итого Жизни: 420 из 680

Не смотря на адскую боль в плече, я мгновенно упал на землю и сделал кувырок в сторону. В место, в которое я изначально упал, сразу же впилась очередная стрела. Что за хрень?

Я продолжил катиться в бок, не разбирая дороги, пока не врезался в небольшое деревцо. Отлично, за ним можно спрятаться и осмотреться. Перекатился за дерево и перевел дух. Уф. Хорошее начало прогулки! Достал Бубен, быстро призвал Духа Исцеления, восстанавливая себе уровень Жизни. Ладно, сейчас повоюем.

Привстал над травой и осмотрелся. Тишина, в округе нет никого и ничего. Откуда же взялся этот непонятный стрелок? И главное, кто это?

Ответ пришел в виде стрелы, которая врезалась мне прямо в грудь. Твою же!

Получен Критический урон. Уровень Жизни снизился на 670: 900 (Критический Удар стрелой) - 230 (Защита от физических атак). Итого Жизни: 10 из 680

Я мешком упал назад в траву и судорожно старался вдохнуть. Больно-то как! Поймаю урода, руками на части разорву. Призвав двух Духов Исцеления, я опять поднял уровень Жизни на максимум, и затих. Это гарантированно не игрок, оповещения, что на меня напал ПК-шер, нет. Выходит, какой-то моб балуется. Раз так, то сейчас выясним, кому в Барлионе жить надоело. Долго сидеть на одном месте моб не может, обязательно должен прийти посмотреть на результат своих выстрелов. Имитаторы, что с них взять. Тупые и однообразные. Главное, затаиться на это время. А вообще, хорошо стреляет гад. Чуть не убил! Даже устойчивость до 11 уровня поднялась. Я-то переживал, что возникнут проблемы с прокачкой. Ага, нужно просто от села подальше отойти, такая прокачка начнется, что и не захочешь.

Ждать пришлось недолго. Буквально через пару минут я услышал мягкие шаги, практически неслышно скользившие по траве. Ну-ну, Чингачгук. Иди сюда, тут мы с тобой и поговорим.

Я лежал лицом в землю, боясь пошевелиться. Главное не спугнуть и подпустить поближе, а там посмотрим, какой из этого лучника воин. Использовать лук вблизи нельзя, это правило я прекрасно выучил играя Охотником. Если у этого уродца все в Ловкость вкачено, судя по тому, как он по мне критануть умудрился, то, как боец ближнего боя, он никакой. Этим и воспользуюсь.

Звук шагов затих прямо возле моей головы. Все, пришло это нечто. Я уже собрался прыгать, как меня сразил до боли знакомый "аромат", исходящий от моего противника. Запах пота, навоза и чего-то гнусно мускатного. Темный гоблин! Игрок, которых хоть раз совершал набег на Картос, никогда не забудет этот въедливый запах основной ударной силы Темного Повелителя. Но откуда он тут? До границы с Картосом нужно топать через всю Империю!

Стоящий рядом со мной гоблин что-то раздраженно пробормотал на своем "темном" языке, очевидно удивляясь, что рядом со мной не валяется кучка денег. Видимо, с досады, пнув меня ногой, гоблин развернулся и принялся уходить. Пора! Я вскочил на ноги, выделил стоящее рядом с собой опешившее красноглазое недоразумение и призвал Духа молнии. Получай, вражина зеленая.

Нанесен урон. 209: 555 (Урон Духа молнии)/2,14 (Уровень Противника/Уровень персонажа) - 50 (Внутренняя стойкость к Духам)

Так эта зеленая гадость еще и тридцатого уровня! Ничего, и не таким лицо били, главное не отпускать его на расстояние выстрела. Словно слыша мои мысли, гоблин вскрикнул и принялся со всех ног улепетывать. Врешь, не уйдешь! Удобнее перехватив Бубен, я рванул за темным. Как в старые добрые времена, когда я в одиночку пробовал в Картос пробраться. Правда, тогда я вот так убегал, а за мной гналась стайка из шести стоуровневых красных орков. Догнали, в итоге. Не мог я отстреливаться на ходу. Сейчас же у меня было огромное преимущество - я мог призывать Духа молнии на бегу. Главное, следить за дыханием, пока песню пою.

Гоблин врезался в лес, стараясь выбирать неудобные для меня места. Сам-то он маленький, под ветками проскальзывал очень легко, а вот мне в лесу приходилось несладко. Ветви деревьев сбивали дыхание и хлестали по лицу, снося уровень

Жизни не хуже гоблина. До леса я успел снести лопоухому практически весь уровень Жизни, но мигавшая красным полоска не желала исчезать навсегда. Остановившись, понимая, что в таком лесу я не угонюсь за гоблином и могу его потерять, я принялся призывать очередного Духа молнии. Всего три секунды мне надо, чтобы....

Прилетевшая стрела опять снесла мне 220 Жизни. Нет уж, гад, повторить номер не выйдет. Получай! С моих губ слетели последние слова песни о Шамане, после чего гоблин вскрикнул, а его фрейм посерел. Наконец-то!

Получен опыт: +200 Опыта, до уровня осталось 1001

Получены улучшения навыков:

+5% параметра характеристики Интеллект. Итого 23%.

Получено достижение!

Защитник Империи 1 уровня (до следующего уровня - 19 убийств представителей Картоса).

Награда за достижение: наносимый урон всем представителям Темной Империи Картос увеличивается на 1%.

Посмотреть список достижений можно в настройках персонажа

С трудом продравшись сквозь ветви к трупу гоблина, я подобрал двадцать золотых монет, обычный лук и с десяток кривых стрел. Даже плюсовых характеристик на луке не было. Такой только НПС торговцу и продавать, чтобы перед другими игроками не позориться. Ничего, за пару золотых и его загнать можно будет.

Теперь возникает главный вопрос - что делал этот лопоухий и дурно пахнущий товарищ в окрестностях Колотовки? И главное,

с какого перепуга он устроил на меня охоту?

Покачивая с досады головой, что волков увидеть мне так и не довелось, я поднялся и решил отправиться назад в село. Завтра пойду в другую сторону, может там встречу стаю. Хотя Староста четко указал, что волки бегают где-то в этой части леса. Ладно, посмотрим. Главное, чтобы это задание не повисло у меня мертвым грузом. Терять репутацию, которая Шаману достается с таким огромным скрипом, я не хочу. Надежды на ежедневные +5 к репутации, которые я получаю благодаря Первому убийству, конечно, есть, но ждать пару лет как-то не хочется.

Едва я сделал пару шагов, как за моей спиной раздался негромкий хруст сломанной ветки. Это что, гоблин ожил? Я обернулся. Закрыл глаза, подождал пару секунд и открыл их снова. Ничего не изменилось. До меня мгновенно дошло, что лучше бы я продолжал идти прямо, словно ничего не случилось. Я еще переживал, что стаю не могу найти. Вот она, в полном составе во главе со своим двадцатиуровневым вожаком. Практически с меня ростом. Предпринимать какие-либо действия, когда вокруг стоят десять волков, бессмысленно. Радовало одно - глаза волков были не красные, это-то и остановило мой первый порыв вызвать Духа молнии и завалить хоть одного перед перерождением. А пока волки соображают, что со мной делать, нужно понять, как отсюда свалить. Я стрелял глазами по близлежащим деревьям. Это маленькое, меня не выдержит. На это я не взберусь - веток нет. А вон то отличное, только до него двадцать метров. Волки не дадут добежать. Поэтому, сейчас я застыл каменным изваянием. Как там Вини Пух говорил? "Я тучка, тучка, тучка. Я вовсе не Шаман. А как приятно тучке получить в...". Куда тучке приятно получить, я не успел придумать, так как вожак принялся действовать. Он подошел к трупу гоблина, порычал на него, встал в нескольких шагах от меня и впился в меня взглядом. Сегодня какой-то день гляделок с братьями нашими меньшими получается!

Второй раз за день пространство вокруг меня посерело, покрылось туманом, и я увидел небольшую зарисовку на тему "Геноцид волков" с толпой гоблинов в главной роли. Вооруженная луками шайка из двадцати мелких зеленокожих тварей заняла рудник, на котором проживала стая волков. Во время нападения все волчата стаи были схвачены и помещены в клетки. Ударная группа из двадцати волков попробовала отбить детенышей, но безрезультатно. Огромная самка, скорее всего подруга вожака, дралась до самого последнего момента. В конце концов, израненную стрелами, волки вынесли ее из боя. Половина стаи погибла на руднике, так и не освободив ни одного волчонка.

Кино закончилось, и мир вернулся в обычное состояние.

Доступно задание "Последняя надежда. Шаг 1. Спасение Серой смерти"

Описание Шага 1: Спасите Серую смерть, тяжело раненную в битве с гоблинами. Если волчица умрет, вожак не сможет перенести горя и умрет вместе с ней. В случае выполнения всей цепочки заданий, волки навсегда покинут окрестности Колотовки. Класс цепочки заданий: Редкое. Награда за выполнения Шага 1: 250 Опыта. Награда за цепочку: Скрыто. Штраф за невыполнение/отказ от задания: Нет.

В Колотовке нет заданий, усмехнулся я, принимая уже третье за последние два дня. Жаль, что не получится выполнить поручение Старосты, отправившего меня за волчьими хвостами. Нападать на волков у меня сейчас нет никакого желания. Ради редкой цепочки заданий пару месяцев я потерплю игнорирование жителей села. На худой конец, Воргена поймаю. Ладно, решение принято - помогаю волкам.

Следуя за волчьей стаей, я попал в небольшую пещеру, где лежала раненая волчица. Хотя, ее впору можно было называть ежиком: около двадцати стрел торчало из нее в разные стороны. Каким образом она оставалась живой, лично для меня было загадкой, но судорожное дыхание убеждало, что волчица продолжает бороться за жизнь. Огромный волк подошел к ней, зализал несколько ран, что-то проскулил и выжидающе посмотрел на меня. Давай мол, лечи.

Странно. Неужели уникальное задание такое легкое? Для лекаря так и вовсе элементарное - выделил, заклинание лечения произнес, получил опыт. Может зря я отказался от охоты на волков - профита от Старосты было больше. Чтобы полностью вылечить волчицу, нужно всего-то пять-шесть призывов Духов. И за это дают 250 Опыта? Где-то тут подвох, нутром чую.

Выделив волчицу, я призвал Духа исцеления и сразу понял, в чем дело. Мой призыв пришелся в никуда. Нет, Дух призвался и честно вселился в волчицу, отдавая ей часть своей силы, только вот вся сила Духа, направленная на лечение перешла в меня в качестве урона. Все 555 единиц. Хорошо, часть урона убралась за счет сопротивления, но все равно неприятно. Радовало одно -

боли не было.

Выходит, лечить волчицу нужно нестандартными средствами. Тогда как? Я присел рядом с тяжело дышавшей самкой. Что же с тобой делать-то, красавица? Бинтов у меня нет, Духи от тебя рикошетят. Может тебя травкой специальной нужно накормить? Я еще раз перечитал задание - про то, как его выполнять, не сказано ни слова. Требований, что данное задание доступно только лекарям, тоже не было. Выходит, его могут взять и выполнить даже Воин и Охотник, которые, кроме как бинтами и бутылками зелий, лечить не могут.

Не понимая, что делать, я погладил волчицу. Даже не смотря на то, что она Имитатор, чисто по-человечески ее было жалко. К тому же....

Просим подтвердить, что вы ознакомлены с правилами прохождения цепочки заданий "Последняя надежда".

Огромная надпись "Прочитать правила" манила и притягивала к себе взгляд, поэтому я незамедлительно ее нажал. Что еще за правила?

Доступ в раздел "Скрытые задания" предоставлен в связи с наличием цепочки заданий "Последняя надежда"

Внимание! При прохождении задания "Спасение Серой смерти" фильтры ощущений отключаются на 50%. Просим обратить внимание, что в процессе выполнения задания вы будете чувствовать реальную боль.

Факт прочтения правил зафиксирован. В случае обращения в суд, он будет учитываться при рассмотрении жалобы.

Просим подтвердить, что вы готовы продолжить выполнение задания "Спасение Серой смерти"

Отключаются фильтры? Ничего не понимаю. При чем тут фильтры ощущений и лечение волчицы? Ладно, согласен. С учетом того, что у меня боль ощущается на все сто процентов, вдруг случится чудо и на время ощущения снизятся наполовину. Все, ощущать боль готов. Что дальше?

Получен урон. Уровень Жизни снизился на 220: 450 (Удар стрелой) - 230 (Защита от физических атак). Итого Жизни: 420 из 680

Обновление задания Спасение Серой смерти Шаг 1: вытащено 1 из 20 стрел

Нафиг такое дальше! Тяжело дыша, я отвалился от волчицы. Не работает ограничение со мной. Как бы еще половину ощущений не добавили, хотя я даже не знаю, куда еще больше. Срочно призвав в себя Духа лечения, я отдышался, уселся рядом с волчицей и принялся думать. Скорее, делать вид, что думать, ибо кроме мысли "я не выдержу двадцать попаданий подряд" у меня в голове было пусто. Бред какой-то. Не могли разработчики сделать задание, которое проходится только через боль. Ну, никак не могли. Наверняка существует какая-то фишка, сделав которую стрелы вытаскиваются сами. Нужно просто подумать.

Ко мне подошел вожак. Понюхав выпавшую стрелу, он посмотрел на меня, словно спрашивая: "Чего прекратил? Работай, давай". Куда же работать, серый, если так больно? Не смогу я выдержать столько попаданий, извини. Хотя.... Может больно было только первый раз, а затем будет легче? Собрав волю в кулак и понимая, что сейчас напоминаю мазохиста, я прикоснулся к раненой волчице.

Обновление задания Спасение Серой смерти Шаг 1: вытащено 2 из 20 стрел

Пришел в себя я уже на полу. А вот нифига не легче! Боль такая, что я даже сознание потерял! Уже Устойчивость на 20% в шкале поднялась, скоро 12 уровень получу, если продолжу вытаскивать стрелы таким образом. Нда. Патовая ситуация. И

хочется, и колется. Причем колется так, что зубы трещат.

Так дело не пойдет. Нужно выйти из пещеры, подышать воздухом, может мудрая мысль и посетит. Сейчас я даже в самых диких предположениях не мог придумать, каким образом вытащить оставшиеся стрелы. Нет, конечно, представлял, но идти по этому пути я не хотел абсолютно.

Поиски по гайду тоже не дали результата. Вначале меня проинформировало, что я провалился в раздел "Скрытые задания", а далее написало, что мне необходимо вылечить волчицу. Вытащив предварительно все стрелы. Может, зря я так радовался, что у меня теперь доступ к гайду есть? На форуме о таком задании даже закостенелые тролли не писали. Все, пора идти думать и дышать воздухом.

Либо пол оказался скользким, либо у меня еще ноги не отошли от предыдущего вытаскивания стрелы, но случилось непредвиденное. Когда я вставал на ноги, меня повело, отчего я вновь упал. В вожака. Что-то пробурчав, вроде "извини, серый, так получилось", я принялся подниматься вновь. Волк только фыркнул, но не стал огрызаться. Понимая, что уже перехожу все границы наглости, одной рукой я оперся о волка и принялся вставать заново. Не знаю, наверно звезды так сошлись, но второй рукой я случайно прикоснулся к волчице. Может, на уровне подсознания все еще хотел выполнить задание...

Обновление задания Спасение Серой смерти Шаг 1: вытащено 3 из 20 стрел

Вы передали полученную боль

Вожак, о которого я опирался, взвизгнул от неожиданности и отскочил в сторону. Хорошо, что не стал нападать, не готов я сейчас воевать с волчьей стаей. Но не это сейчас было важно. Важно то, что у меня на руках было уже три стрелы из 20.

Призвав Духа лечения в вожака, я приглашающим жестом указал ему на место рядом с собой. Нечего отлынивать. Я за тебя свою работу делать не собираюсь.

Вожак спекся на восьмой стреле. Каждый раз он отскакивал, но всегда гордо возвращался, пока после восьмого попадания попросту не свалился без сознания. Хорошо, хоть дышал, а то я начал бояться, что лишил стаю начальства. Оставалось вытащить всего 10 стрел, но где взять еще одного добровольца?

Словно по волшебству, в пещеру забрел обычный волк из стаи. Интересно, а на них будет действовать передача? Волк подошел ко мне, понюхал лежащего без сознания вожака, поле чего уставился на меня. Ну что, проверим? Я прикоснулся к волку, затем дотронулся до раненой волчицы. Работает! Правда, волк спекся после первой же стрелы. Взвизгнув, он отскочил, лапы подкосились, и волк мешком упал на землю. Вылечив его, на всякий случай, я вышел из пещеры в поисках новой жертвы. А что? Это не реальные волки, а имитаторы, пусть и страдают за своего вожака. Тоже мне, нашли крайнего.

Последнюю стрелу пришлось вытаскивать самому. Волков в стае больше не осталось. Приглашать волчиц, у которых уровень Жизни был меньше, чем бьет стрела, я не решился. Женщины, хоть и с хвостами, кто же их под стрелы пускать будет? Пришлось терпеть.

Обновление задания Спасение Серой смерти Шаг 1: вытащено 20 из 20 стрел

Задание выполнено. Получен опыт: +250 Опыта, до уровня осталось 751

Поднявшись с земли, куда рухнул от боли, я призвал трех Духов лечения в волчицу. Она открыла глаза и мгновенно вскочила на ноги. Что произошло дальше, я толком и не понял. Вначале по пещере разнесся грозный рык. Все волки очнулись и вскочили на лапы. Затем глаза волчицы налились кровью и она бросилась на меня. Одновременно с этим ей наперерез бросился вожак. Волчица врезалась в меня, снеся половину Жизни, но тут же в нее врезался вожак, стаскивая с меня и не позволяя добить, а вся стая слиняла из пещеры от греха подальше.

Отброшенная волчица опять вскочила на ноги и хотела броситься на меня, но на ее пути встал вожак. Волки о чем-то погрызлись между собой, при чем тон рыка волчицы был высокий, обвиняющий, а рык волка спокойным и рассудительным. Словно опытный муж с истеричной женой разговаривает, ей богу. Чувствуя себя лишним в этих семейных разборках, я постарался незаметно повторить подвиг стаи и ускользнуть из пещеры, как передо мной вылезло сообщение:

Доступно задание "Последняя надежда. Шаг 2. Освобождение волчат"

Описание Шага 2: Освободите 10 волчат, взятых в плен темными гоблинами. В случае выполнения всей цепочки заданий, волки навсегда покинут окрестности Колотовки. Класс цепочки заданий: Редкое. Награда за выполнения Шага 2: 550 Опыта. Награда за цепочку: Скрыто. Штраф за невыполнение/ отказ от задания: Нет.

Волки мгновенно затихли и уставились на меня. Оба. Ага, ожидают моего решения? Конечно, я принимаю второй шаг. Тут и Опыта больше дают, и на гоблинах можно будет прокачаться. Посмотреть бы, где они сидят.

- Успокоились? А теперь показывайте, где засели зеленые уродцы, - наконец произнес я. В обычной жизни такая фраза по отношению к волку звучала бы глупо, но Барлиона - не реальный мир, тут и волки, если их прижмет, запросто заговорить могут. Вожак что-то рыкнул мне в ответ, вышел из пещеры и потрусил вглубь леса. Вглубь, значит вглубь.

Надергав веток и соорудив из них нечто вроде куста, я увидел вполне ожидаемое оповещение:

Внимание, доступна новая характеристика персонажа: Скрытность. Скрытность позволяет маскироваться в окружающем пространстве. Вас становится трудно различить как мобам, так и игрокам. При достижении максимального уровня скрытности, необходимо постараться, чтобы вас заметили. С некоторой вероятностью вы можете полностью выйти из боя.

Желаете принять? Внимание, отказаться от принятой характеристики будет невозможно!

Играй я Охотником - ухватился бы за эту характеристику всеми руками. Я любил в одиночку побродить по лесам Малабара,

поэтому часто приходилось убегать от мобов. Да и история с походом в Картос сложилась бы совсем по-другому. Но к тому моменту, как я начал читать советы бывалый рейнджеров, я умудрился достичь тридцатого уровня и забить все четыре свободных слота характеристик. Тоже, в принципе, необходимые для Охотника. Пересоздавать персонажа желания не было никакого, поэтому маскировался путем использования специальных эликсиров. То, что они имеют противное свойство заканчиваться как в количестве, так и по сроку действия, я определил уже эмпирическим путем. Причем в самый ненужный момент. Ладно, что уж ворошить прошлое. Но брать Шаману скрытность я не буду - в последний слот нужно что-то атакующее получить. У меня и так все характеристики либо промышленные, либо защитные. Дисбаланс получается.

Замаскировавшись под куст, я лежал в нескольких шагах от края рудника. По сути - огромной ямы. Только выкурить гоблинов из этой ямы будет непросто. Засели парни крепко - единственный вход на рудник прегражадли огромные деревянные ворота, снизу по всему периметру были расставлены колья, прегражая возможность скатиться вниз. Четыре деревянные башни, сколоченные на скорую руку, расставлены по всему периметру рудника, и на каждом из них сидели по двое наблюдателей. Гоблины-лучники тридцатого уровня. Десятка зеленых занималась вполне обыденным делом - добывала Оловянную руду. Отдельный шатер, стоящий в самом центре рудника, принадлежал какой-то большой шишке, так как на ее входе стоял воин. Недалеко от шатра располагались десять клеток, в которых пищали волчата. Хорошо, что я не взял с собой волчицу - сейчас бы опять ринулась освобождать своих детей. В паре шагов от клеток лежали тела десяти убитых волков. Гоблины их даже убирать не стали. Через пару дней сами исчезнут. По идее, с них можно собрать хвосты, необходимые для задания. Хоть половину выполню, глядишь, Староста зачтет его без хвоста Серой смерти. Кстати, я вначале думал, что это вожак, а вот оно как оказалось.

Идея с героическим наскоком на рудник и планомерным вырезанием гоблинов я отмел сразу же. Лучники на башне не дадут даже к воротам подобраться, а прыгать вниз на колья - гарантированное перерождение. Придется опять все делать через неправильное место.

Я отполз обратно в лес, сбросил с себя ветки и принялся изучать гайд. Что там написано про темных гоблинов.

Темный гоблин. Гуманоидная раса, обитающая только в темной империи Картом. Одна из немногих рас, которые нельзя

выбрать игрокам. Особенности расы: +(Уровень) к Ловкости, уменьшенное количество Жизни и Силы. При виде самки Орка полностью теряют голову и стараются всеми силами ее соблазнить. Внешний вид Темного гоблина представлен на картинке.

Я не стал рассматривать картинки Темных гоблинов, а сразу же принялся искать внешний вид самки Орка. Нашел. Мама дорогая! Неужели эта двухметровая зеленая махина, с бугрящимися горами мышц и костью в носу, является объектом страсти метровых ушастиков? Жаль, что у меня нет друзей, играющих за орков. Сейчас бы попросил их помочь мне соблазнить эту мелочь, а так хоть себя перекрашивай. Перекрашивай!

У меня в голове зажглась лампочка! В Колотовке живет только один торговец, товара у него не много, но зеленая краска должна быть обязательно. Это же стандарт. Юбку возьму или куплю у Тиши. Ветоши в нужные места напихаю, перекрашусь, издали буду походить на Орчанку. Парик бы еще не помешал. Решено. Возвращаюсь в Колотовку и закупаюсь нужными вещами.

Заверив волков, что вернусь в самое ближайшее будущее, я рванул обратно в село. К моему удивлению, у торговца зеленой краски не оказалось. Я уже хотел начинать расстраиваться, как торговец предложил обратиться к купцу, что приехал буквально пару часов назад в село. Сломя голову я бросился к центральной площади, где уже собралась большая толпа народа.

Первым делом, когда я протолкался до купца, я решил продать весь хлам из шкур, хвостов, мяса и когтей. Сумки нужно разгружать, а выбрасывать, пусть и бесполезные вещи, мне жаба не позволяла. Немного подумал, и добавил в общую кучу лук и стрелы гоблина, что выбил сегодня. Торговец, судя по свойствам гном, а по внешнему виду - человек, пальцем поковырялся в выложенной мною куче, не уделив ей практически никакого внимания, на пару секунд задержался на осмотре лука со стрелами, даже удивленно поднял брови. Судя по реакции, он прекрасно знает, с кого падает такой необычный здесь товар.

- Четыре золотых, - наконец бросил купец. - Тут совершенно нет ничего для меня полезного, придется все перепродавать. Согласны?

Я утвердительно кивнул головой, соглашаясь на такую цену.

- Не желаете что-либо купить?

- Желаю. Мне нужна зеленая краска, женская кожаная юбка, женская кожаная рубаха, парик темного цвета с длинными

волосами и портал в Дальгор, - выпалил я. Разводить политесы мне сейчас некогда.

- Краска стоит два медяка, - ничуть не удивляясь странному запросу, ответил купец. - Рубаха и юбка - два золотых каждая, парик - двадцать, а портал в Дальгор - тысячу золотом. Оплата сразу, в кредит не торгую.

Вместо того, чтобы шокировать торговца своими требованиями, я удивился сам. Откуда все это у обычного торговца? Ладно, краска и одежда - понятно. Ходовой товар, его многие берут. Парик, с горем пополам, тоже можно подвязать под продаваемый товар, но свиток портала точно нет! Тысяча золотых для игроков и НПС до сорокового уровня - очень большие деньги. До тех пор, пока нет возможности ходить в Подземелья, денег обычно не бывает. Задания, выдаваемые НПС, приносят мало прибыли, низкоуровневые предметы плохо покупаются. Словно читая мои мысли, либо видя мое удивленное выражение лица, торговец засмеялся:

- Не переживайте, подлога нет никакого. Это действительно свиток портала в Дальгор. Давно уже купил его для себя, чтобы в случае нападения бандитов остаться целым и невредимым. Два года с ним катаюсь, ни разу не пригодился, даже жалеть начинаю, что зря такие деньги в него вложил. Я продаю практически по себестоимости - у мага свиток стоит девятьсот пятьдесят золотых, так что мой навар небольшой.

- Пятьдесят золотых, говоришь, небольшой навар? Да ты разорить меня решил! - я отошел от первоначального шока и принялся ожесточенно торговаться. Те, кто знал меня на воле, никогда бы не поверили, что тихий и скромный программист систем безопасности, всегда покупающий товары за ту цену, которую называли торговцы, будет ожесточенно бороться за каждый медяк. А вот буду! Специальность Торговля к этому обязывает. - Давай скидывай на сорок золотых. Сразу беру.

- Ай, такой взрослый человек, а в сказки про скидки верит, - НеПиСь не сдавалась. Еще бы, в ее программе четко зашита установка - сдирать с игроков максимальную стоимость товара плюс еще половину. Игроки должны и обязаны тратить деньги внутри Барлионы, а не выводить их в реальный мир. - Максимум на пять золотых готов ужаться. Ты только подумай, сколько я свиток берег, сам под дождем сидел, а свиток в сухости держал. Неужели я терпел все эти лишения ради того, чтобы получить прибыть в каких-то десять золотых? Сорок пять, не меньше!

Пять минут мне потребовалось на то, чтобы снизить стоимость свитка до 970 золотых. Вокруг нас даже народ собрался, стали советовать, как хитрого купца раскошелить. А

когда наступала очередь купца, то советовали ему отказаться от сделки с таким жадным покупателем. В общем, добрые люди в Колотовке живут. Отзывчивые и приветливые. Век бы их не видеть.

Заплатив нужную сумму и подняв Торговлю сразу на целый уровень, до 7, я уже собирался уходить, как вспомнил про непонятный Глаз Паука. Все равно нужно его идентифицировать, сам я этого сделать не могу. Может, торговец справится?

- Уважаемый, у меня еще есть одна штука, не посмотрите? Может, в хозяйстве пригодится, - проговорил я, доставая жуткий и неприятный на ощупь глаз и протягивая его внезапно окаменевшему купцу. Он огромными глазами уставился на предмет в моей руке, и через пару секунд у меня перед глазами появилось сообщение:

Предмет распознан: Око Темной Вдовы. Внимание! Владельцу предмета доступно задание, желаете посмотреть описание?

Я стал практически точной копией купца, уж шириной глаз точно. Получаемое задание из предмета могло значить только одно - в моих руках находится путь к очередной Легенде Барлионы.

С трудом проглатывая слюну, я смотрел описание задания:

Око Темной Вдовы. Описание: сто тысяч лет назад, еще до того, как появились люди, Барлионой управляли жестокие и своенравные Правители-Тарантулы, подчинившие своим могуществом остальные расы. После произошедшего катаклизма Правители исчезли, а все расы постарались вычеркнуть из своей памяти тысячелетия гнета Тарантулов, навсегда предав их забвению. Но в глубинах Свободных земель до сих пор сохранился культ поклонения Правителям, Патриарх которого жаждет возродить Тарантулов и погрузить мир в пучину страха и боли. Остановите их, иначе будет слишком поздно. Обратитесь к Императору для получения дальнейших указаний. Класс задания: Легендарный. Требования по уровню: не менее 100,

Требование по составу: не менее 20 участников.
Награда: закрыто.

Двадцать стоуровневых игроков, которым нужно пробраться вглубь Свободных земель и завалить какого-то Патриарха.... При всем уважении к себе любимому, организацию такого рейда я не потяну. Во всяком случае, сейчас. Но не выбрасывать же из-за этого такой предмет! Покрутив Око в руке еще некоторое время, я сунул его в мешок. Действительно, в хозяйстве пригодится.

- Пять тысяч сейчас, и еще сорок привезу через неделю, - фраза пришедшего в себя торговца убила меня наповал. Обычно такие предметы в ходу у игроков, для НПС они не более чем предмет инвентаря. А тут же - сорок пять тысяч золотых. И это еще с учетом моей красной повязки и того, что НПС будет стараться в обязательном порядке "нагреть" меня по всем статьям. Нет уж. Нужно будет вначале узнать, что за Око такое, кто такие Правители-Тарантулы, а потом и решение принимать.

- Нет, спасибо. Я не буду сейчас продавать Око.

- Девяносто тысяч золотом. Уже завтра, - видимо, торговец решил меня добить окончательно. Чем же оно так примечательно? Я залез в гайд и сформировал поиск по названию предмета. Ничего. Абсолютно ничего. Поиск по форуму тоже не принес результатов. Может, та же история, что и с цепочкой заданий - пока задание не принято, в скрытую область помощи не попадешь? Скорее всего. Но принять задание сейчас я не могу. Сотый уровень - это все же сотый уровень. С моим 14 к Оку даже смешно подходить.

- Нет, спасибо. Я не продам Око даже за двести тысяч, - судя по вытянувшемуся лицу купца, он планировал назвать примерно такую стоимость в третий раз. Доберусь до Анхурса, создам Клан, тогда и видно будет, что с Оком делать. Из сумки оно пропасть не сможет, это не Легендарный предмет, так что пусть валяется.

Покидая расстроенного торговца, который сразу же принялся сворачивать свою лавку, вызывая недовольство населения, я двинулся обратно в лес. Счетчик, отмеряющий 48 часов пребывания вне села, сбросился, поэтому у меня вновь было два дня на то, чтобы вызволить волчат и набить лицо гоблинам.

Волки сидели там же, где я их оставил - в кустах перед деревянными воротами на рудник. Если они так караулят вход, каким образом одному гоблину удалось выбраться на вольные хлеба? Вроде бы еще одного входа я не видел, а вылезти из ямы было невозможно. Ладно, может, волки тоже спать любят, кто их знает.

Достав из сумки требуемый инвентарь, я принялся перевоплощаться. Вначале придал себе радикально зеленый цвет. Вымазал руки, лицо, ноги и вообще все, что могло выглядывать из-под юбки и рубахи. Непонимающим взором волки пялились на творящееся безобразие. Из простого человека Шаман превращался в вымазанного зеленой краской черти кого. Одно радует - свидетелей нет, а волки никому не скажут о моем позоре. Кожаная рубаха оставила достаточно места, чтобы напихать траву в нужные места, придавая себе поистине женственный вид. Когда я напялил юбку и парик, вожак не удержался и фыркнул. Так и запишем - после того, как перебьем всех гоблинов, вожаку нужно набить наглую серую морду.

Главное, чтобы мой маскарад сработал, а то все старания пропадут зря. Прежде, чем отправляться покорять ушастую мелочь, я сходил к протекающему ручью и посмотрел на свое отражение. Жесть! Страхолюдина из меня получилась знатная. Зеленый, страшный и черноволосый я. Вылитый орк. Но чего-то не хватало. Я поморщился - облик оставался незаконченным. Да, зеленый, в юбке, с Колотушкой в руке, но какой-то мелкой детали не было. Не клюнут гоблины на меня такого, как пить дать. Негромкий рык заставил обернуться. Серая смерть, если правильно я понял имя волчицы, принесла в зубах небольшую кость. Точно! У орчанки на картинке кость в носу торчала. Оторвав пару волос от парика, я привязал кость. Вот теперь облик полный. Если в таком виде не получится никого соблазнить, то я ничего не понимаю в гоблинских представлениях о красоте. Одно нервировало - волчица тоже фыркала, словно смеясь надо мной. Ничего, смейтесь, я вам это еще припомню.

Собравшись духом, я выделил одного из лучников на ближайшей башне и вышел из кустов. Вот он - момент истины. Затаившийся ударный отряд волков, готовый броситься на гоблинов, засел в траве. Прошло некоторое время, но мелкая нечисть не делала никаких телодвижений. Они что - меня не видят? Ладно, поможем им. Набрав в легкие воздуха, я свистнул, внимательно наблюдая за статусом гоблина. Если сразу уйдет в агрессию - номер не удался. Зря только краской перемазался.

Пара секунд, но гоблины красными не становились. То, что они меня увидели, я не сомневался, оба лучника чуть ли не перевалились через перила, стараясь разглядеть, что за красотка к ним в гости пожаловала. Внезапно на гоблине, которого я держал в цели, появился баф в виде сердечка: "Обожание". Бросив лук, он принялся спускаться с башни, перепрыгивая через ступеньки. Второй от него не отставал. Неужели сработало? Я неторопливым шагом принялся уходить в лес, под защиту

ударной группы волков. Любвеобильные гоблины приоткрыли ворота и ринулись в мою сторону. Все, парни готовы. Совершенно потеряв голову, они бежали ко мне, посылая по дороге воздушные поцелуи. Мерзость какая. Один из ловеласов подскочил к кусту, за которым сидел волк и сорвал с него кипу веток. Мне еще и букет подарят? Здорово, даже приятно. Тьфу. О чем это я! Нужно уводить гоблинов подальше в лес, чтобы их крики не были слышны. Я рванул подальше от рудника. Тут же на выделенном мною гоблине появился второй баф: "Азарт". Опять в виде сердечка. Упс. У орков такие ролевые игры, что ли? Весело. Отбежав метров двести от рудника, я развернулся лицом к торопящимся на сладкое гоблинам. Черт! Не подумал я и посадил стаю в засаду на самом краю леса. Скользящие по бокам от нас волки торопились занять новые места для нападения, но катастрофически не успевали. Гоблины будут возле меня первыми. Твою налево. Духов призывать нельзя - выйду из образа, и эта парочка меня сметет в раз. Пусть у них прокачка с упором в Ловкость, но тридцатый уровень намного сильнее четырнадцатого. Тапками закидают. Сжав Колотушку, я решил отмахиваться, пока не подоспеет стая. Мне нужно всего-то пару десятков секунд.

Подлетевший ко мне гоблин растопырил руки, стараясь заполучить меня в объятья, но тут же получил Колотушкой прямо в нос. Отшатнувшись и вскрикнув, гоблин получил третий баф. Опять в виде сердечка. "Заигрывание". Буквально через пару секунд все три бафа объединились в одно большое сердце: "Любовь". Ну вот. Хоть в игре меня кто-то любит. Развернувшись к своему противнику, гоблин прокричал:

- Пошела нафига, отродье скликса. Этот женщин будет моё!

- За такой женщин можно и тобе морда навоз окунать! Я тоже ее хочу! - выкрикнул второй. Я не успел удивиться, как увидел сообщение:

Внимание! Вас полюбил представитель темной империи Картос. Чтобы любимые могли понимать друг друга, администрация игры предоставляет Вам возможность понимать и говорить на языке темных гоблинов. Желаем приятной игры!

Вы выучили новый язык: темный гоблинский.

Получено достижение!

Ромео и Джульетта 1 уровня (до следующего уровня - 19 соблазнений представителей Темной Империи).

Награда за достижение: шанс влюбить в себя представителя Темной Империи увеличивается на 1%.

Посмотреть список достижений можно в настройках персонажа

Офигеть! Всю жизнь мечтал о таком важном и практически нереальном достижении. Теперь главное никому не признаваться, что у меня оно есть. В принципе, изучить язык темной империи не сложно - достаточно пойти в библиотеку и провести в ней пару месяцев, изучая тексты и общаясь с Хранителем. Когда придет время, Хранитель предложит книгу и обучит одному из ста языков нашего материка. На выбор. От распространенного оркского, до редкого кобольдского. Но что язык можно изучить таким вот "подарком", я не знал.

Гоблины принялись выяснять отношения, кто их них больше мне подходит. В ход пошли кулаки, когда подоспела моя ударная волчья группа. Бой был короткий, но необычный. Волки рвали гоблинов, но те даже не пытались сопротивляться. Огромными, полными слез глазами они смотрели на меня, как на предательницу всех их надежд. Ой, как на предателя. Да пошли они! Сам уже начал путаться.

Получен опыт: +400 Опыта, до уровня осталось 351

С каждого гоблина я получил два золотых и дырявые штаны. Ни оружия, ни эликсиров не было. Ладно, не важно. Главное, что найден способ, вполне безболезненный, как победить гоблинов. А то, что для этого нужно бедрами качать и глазки строить, так повторюсь - свидетелей нет, значит, ничего не было. С такими мыслями я пошел за следующей партией Ромео.

***

Волки точно замыслили что-то недоброе. До тех пор, пока я

не бил Колотушкой гоблина, ни одна собака не нападала на спешащую за мной парочку. Для чего только в засаде их оставлял? Усмехаться, наблюдая, как за мной бегают стайкой гоблины? В любом случае, дело сделано - все четыре башни свободны, ворота открыты, осталось только десять работников, воин и командир. Последних двоих я опасался. У воина упор в Силу, а вот начальник - темная лошадка. Может и магом оказаться. Нужно остерегаться.

На Ромео я поднялся до пятнадцатого уровня, но вкладывать свободные очки характеристик никуда не стал. Чем выше мой уровень характеристики, тем труднее его прокачать обычным способом. Нет уж, пока не прижмет, тратить их не буду.

Кстати, раз речь пошла про характеристики, я решил разобраться, что же мне дает Устойчивость. То, что она уменьшает уровень боли, это хорошо, но, по идее, Устойчивость должна также снижать входящий урон. Но я не видел ни в одном всплывающем сообщении, что урон уменьшен на сколько-то, благодаря Устойчивости. Ее что, активировать нужно? Что говорит помощь?

Устойчивость *- способность игрока игнорировать любой урон противника на (Устойчивость / 10) процентов. Рассчитывается и вычитается из любого входящего урона автоматически, до анализа блокирования, уклонения или уменьшения урона за счет защиты.*

Теперь понятно, почему я не видел Устойчивость в оповещениях. Надпись "Получено XXX урона" показывает повреждения, уже сниженные за счет Устойчивости. В моем случае, это на 1,1%. Не много, конечно, но иногда и такая цифра позволяет остаться в живых.

Собрав волков в один ударный кулак, я двинулся на рудник. На нем осталось еще достаточное количество гоблинов, чтобы доставить нам неприятности.

- Господина пришла! Господина пришла! - бросив кирки на землю, вся десятка работников рухнула на колени и принялась биться головой о землю. Они что, меня своим господином признали? Нафиг они мне нужны. Я выделил одного гоблина в цель и посмотрел свойства. Гоблин. Просто гоблин, без всяких пометок "темный". Я присмотрелся к ближайшему и увидел у него на шее ошейник. Рабы! Десяток рабов, которые добывают руду.

- Ааарх, - прокричал охраняющий палатку воин и ринулся на меня. - Ты не женщин! Ты переодетый лазутчик! Враги в лагере!

Тридцатый уровень. Боец ближнего боя, судя по тому, как воин, размахивая ятаганом, бежит ко мне. А вот фиг тебе, золотая рыбка. Я тоже бегать умею. Только, в отличие от лучника, еще и Духов призывать могу. Волки опять застыли изваяниями, не желая первыми вступать в схватку. Ну и ладно, этого сам завалю, пусть контролируют, чтобы босс не вылез. С ними обычно приходится биться долго и упорно.

Воина я завалил очень быстро: десять Духов молний и дело сделано. Правильно, что волки не стали к нему близко подходить - он носился как оголтелый, размахивая своим ятаганов налево-направо. Мог и зацепить кого.

Осталась только одна палатка и десять работников НПС, которые даже не думали вставать с земли. Странно, тут столько шума было, а из палатки таки никто и не вышел. Неужели босс спит? Так сейчас его разбужу.

Я подошел к палатке и принялся колотить по крыше, приготовившись отскочить в случае необходимости. Тишина. Набравшись смелости, я откинул полог и заглянул внутрь. Никого. Быть такого не может! Это же последнее место, где должен сидеть босс! Я оглядел палатку и увидел, что горка одеял странно шевелится. Ага, спрятался!

Откинув одеяла, я уставился на маленького пузатого гоблина, сплошь увешанного золотыми цепями, кольцами и одетого в дорогущий костюм. Понимая, что его обнаружили, гоблин уселся, сложил руки на пузе и заговорил на ломанном общем:

- Ти золото получать, ми тебя не видеть.

- Моя понимает и говорит на твоем языке, - ответил я на гоблинском. Непривычно, слова удается говорить отдельно, но намного лучше, чем этот корявый общий.

- ООО! Гость высокий, красавицей притворившись, говорит языке нашем на! Или гость высокий красавица есть? - у осмелевшего гоблина то появлялся, то исчезал баф "Обожание". Нафиг, еще и этот полюбит. Я сорвал с головы парик и отвязал кость. Фух. Даже дышать стало легче. Гоблин заметно погрустнел. Еще бы, когда Мисс Мира превращается в одно мгновение в страхолюдную жабу - это горе.

Мисс Мира. Я даже вздохнул. Ежегодно в Барлионе проводится конкурс красоты. Обязательное условие - внешний вид участников должен соответствовать реальному виду. Вот уже три года подряд звание Мисс Малабара достается Паладину Анастария. Очень красивая девушка. О ней сложено безумное количество стихов, многие игроки специально приходят в Анхурс, столицу Империи, чтобы получить хоть призрачный шанс увидеть

ее. Я пересекался с ней один раз, точнее, видел метрах в ста. Не знаю, что за характеристика у нее прокачена, но действует она сногсшибательно. Хочется бежать за ней и домашней собачкой тереться о ноги. Брр. И при всем при этом, она - заместитель Хелфаера из Феникса. Второй игрок в Империи по прокачке. Автор практически всех гайдов по боссам. Человек, который смотрит на результат твоей игры, а не на бантики в виде денег или подарков. Ей они не интересны. Отодвинув свою мечту на задний план, я сфокусировался на гоблине. Тот уже достал откуда-то кусок жареного мяса и увлеченно уминал его, словно только что не на него напали и захватили в плен.

- Десять готов дать золотых тебе я, - наконец прожевал он мясо и соизволил поговорить со мной. - Отработать гибель нужно воинов моих. Магистру руду успеваем не мы добывать. Тебе руду копать нужно.

Доступно задание....

Я не стал смотреть, что за задание мне доступно. Быстро подскочил к обнаглевшему зеленому, и припечатал ему Колотушкой промеж глаз. Пару раз, для верности. Гоблин свалился мешком на землю, но был еще живой - полоса Жизни практически не уменьшилась, а на гоблине появился двухчасовой дебаф "Оглушен". Так-то лучше. Теперь нужно покопаться в палатке и посмотреть, что тут есть. А то хомяк мне этого не простит. Что за....?

Доступно задание "Главарь зеленых налетчиков"

Описание: Вы захватили главаря лазутчиков Темной Империи Картос. Доставьте его в ближайший город и сдайте начальнику города. Класс задания: Редкое. Награда: +400 Репутации с Империей Малабар, +500 Опыта, +30 Золотых монет, Редкая вещь из запасов главы города. Штраф за провал/отказ от задания: -400 Репутации с Империей Малабар.

О, конечно принять! Теперь понятно, куда девать этого

красавца. Вообще он интересную должность назвал: Магистр. В Темной Империи было такое же разделение на должности, как и в Малабаре. Если в Малабаре - Император, четыре советника и двадцать Вестников, то в Картосе - Темный император, четыре Мастера и двадцать Магистров. В рамках своих Империй, Вестники и Магистры могли телепортироваться, куда им заблагорассудится. Никаких ограничений. Но видят их игроки так же часто, как и самого Императора. То есть, практически никогда. Этому же маленькому пузатику задание выдал сам Магистр. Здорово! Получается, как пленник он очень ценен. Есть шанс получить дополнительную плюшку от Малабара. Обязательно нужно его доставить, благо, портал до Дальгора уже купил. Двое существ через него пройти могут свободно.

Разорвав одеяло на лоскутки, я связал босса, чтобы тот внезапно не очнулся. Два часа - это хорошо, но лучше перестраховаться. Теперь меня ждет этап мародерства.

Небольшой сундук сразу привлек мое внимание. Резной, с замысловатыми символами по бокам. А также небольшой неприятной особенностью - в замочной скважине торчал сломанный ключ. Блин. Крышка была заперта, видно гоблин не успел ее открыть. Торопился слишком, когда я по палатке стучать начал. С досады пнул неподвижного гоблина. Для профилактики. Вот зачем было так торопиться? Он что, не знал, что к нему я приду? Что же теперь делать? Оставлять тут сундук я не могу, жаба не простит, а тащить его с собой не вариант. Это не добыча, а предмет интерьера, если его вынести из палатки, то он просто исчезнет. Со всем содержимым. Тут прыгать надо, думать некогда. Хотя... Интересно, что круче - все пробивающее ядро, или ничем не пробиваемая стена? В смысле - Колотушка, или закрытая крышка? Сейчас проверим. Я положил сундук на бок и принялся по нему долбить. Против лома нет приема, это я еще в детстве выяснил. Другого лома в округе не наблюдалось, поэтому через минуту крышка с негромким звоном покатилась по полу, а я уставился на высыпавшуюся из него добычу. Как же я удачно зашел! Горка золотых монет. Ого - три тысячи золотых, которые тут же уменьшились на 30%. Пять свитков перемещения. Дальних. Судя по всему - в Картос. Отложим до лучших времен, вырасту в уровнях - пригодятся для телепорта в Темную Империю. Или продам на аукционе. Тысяч по сто каждый. С гоблина стащил два золотых кольца на +10 к Ловкости и цепочку на +12 к Выносливости. Вот так подарочек! Если обычные кольца на +5 к характеристике стоят от 100 золотых, то кольцо на +10 будет стоить около пяти тысяч! А вот цепочку я оставлю себе. Стыдно признавать, но она лучше моей, правда надеть я ее не

смогу еще пятнадцать уровней. С тридцатого она только доступна. Хотя нет, тоже продам. Мне же нужно в оперативном порядке заняться прокачкой Ювелирного дела. Рецепты есть, а вот со временем, как вдруг оказалось, большой напряг. В небольшом сундуке я наткнулся на то, что обрадовало меня больше всего - карта нашего материка. Вообще, карты в Барлионе имели очень интересную особенность - они масштабировались, в зависимости от потребности. Например, нужно мне посмотреть на материк целиком - карта принимает один масштаб, нужно на Малабар - другой. На Дальгор - третий, на Колотовку - четвертый. Но это только в том случае, если нужная область находится в карте. Если ее нет, то карта ничего не покажет, поэтому все детализации нужно либо покупать, либо заносить на карту самостоятельно, если обладаешь специальностью Картограф. Я быстренько просмотрел карту, которая досталась мне от гоблина. 20% исследований Картоса, 1% Малабара, 1% Свободных земель. Я очумело протер лицо, не веря тому, что увидел. 20% карты Картоса означают только одно - у меня впереди долгая и счастливая жизнь! Я с игроков за копию такой карты сдеру столько денег, что даже 30%, которые уходят в пользу корпорации, покажутся мелочью. Ведь в Картос игроки ходят в основном без карт, так как их очень тяжело достать. Ох, как я удачно с волками дружить начал!

Больше в палатке ничего не было. В смысле, такого, что доступно для присвоения. Конечно, были подушки, одеяла, небольшой сундучок, куча всяких мелочей. Сама палатка, в конце концов! Но все это нельзя было присвоить. Я могу это положить себе в мешок ровно на пару секунд, пока вещи не исчезнут. Как только я отправлю гоблина в Дальгор, то и палатка испарится, словно ее никогда тут не было. Обидно, досадно, но ладно. Уже все привыкли.

Надев парик, я взвалил гоблина на плечо и вышел из палатки. Волки кружились вокруг клеток с волчатами, не в силах своими лапами их открыть. Повеселевшие малыши радостно пищали, прыгая по клеткам в ожидании, когда им позволят воссоединиться с родителями. Простые гоблины так и не соизволили поняться с земли. Так, нужно решить, что с ними делать. Не оставлять же здесь.

Бросив босса на землю, я размотал проволоку, которой были связаны клетки. Все, Шаг второй готов.

Задание "Освобождение волчат" выполнено. Получен опыт: +550 Опыта, до уровня осталось 1

Шаг 3 цепочки заданий "Последняя надежда" будет доступен через шесть дней. Оно появится у вас автоматически.

Ух ты. Задание на что-то завязано. Шесть дней.... Время, когда выйдет Ворген.... Последняя надежда связана с Воргеном Колотовки? Что говорит гайд? Тишина и молчание. Черт. Как же напрягает ситуация, когда нельзя посмотреть нормальные форумы, не модерируемые представителями корпорации.

Остается надеяться, что задание Старосты удастся выполнить хоть наполовину. Я прошелся по погибшей десятке волков. Едва я касался их тел, они тут же растворялись, оставляя после себя хвост. Десять тел - десять хвостов. Не хватает только хвоста Серой смерти, тогда задание будет полностью выполнено. Я задумчиво посмотрел на хвост волчицы. Интересно, они реально такие соображающие? Волчица, как только увидела, что я держу в руках волчьи хвосты и посматриваю на ее, тут же отвернула свою заднюю часть от меня, постояла, а затем и вовсе рванула с рудника. Малышня с лаем ринулась за ней. Затем последовали обычные волки и только вожак задержался. Он подошел к лежащим ничком гоблинам, понюхал их, фыркнул и устремился вслед за стаей. Вот и все. Теперь нужно решать вопрос с десятком гоблинов, до сих пор валяющихся на земле.

- А ну подъем. Нечего мне тут валяться! - крикнул я на гоблинском. Зеленые рабочие мгновенно вскочили и выстроились в стройный ряд. По росту.

- Итак. Начнем разбираться. Кто тут главный?

- Вы, господина, - промолвил один гоблин, и вся десятка вновь рухнула на колени.

- Это понятно. Среди вас есть главный? С кем мне общаться?

- Я, господина, со мной говорите - ответил тот же гоблин.

- Отлично. Тогда вопрос. Что вы тут делаете?

- Руду добываем, господина.

- Понятно, не правильно вопрос задал. Почему вы добывали руду?

- Бывшая господина приказала, - гоблин кивнул рукой в сторону моего пленника.

- А куда вы складываете добытую руду?

- Складываем возле палатки. Сегодня бывшая начальника отправила руду. Ничего, мы еще насобираем. Новая начальника будет довольной. Новая начальника возьмет нас к себе?

Внимание! Вы можете нанять рабочую артель гоблинов-добытчиков. Условия: необходимо обеспечивать гоблинов ежедневной едой, ежедневная оплата труда - 1 серебряная монета. Уровень гоблинов зависит от уровня игрока. Уровень всех добывающих специальностей зависит от уровня игрока.

Ух ты! Десять практически бесплатных туловищ, которые будут снабжать меня так необходимыми ресурсами. Жаль, что эта артель - добывающая, а не производственная. Зато досталась за просто так. В Анхурсе можно нанять различные артели - добывающие, производственные, исследовательские. Правда, стоили они бешенных денег, да и умирали частенько. Их же в обязательном порядке кормить надо, заботиться. День не покормил, на второй артели уже не существует. У моего Охотника никогда не было своей артели, так как я не каждый день находится в игре. Но раз у меня сейчас такой большой онлайн, то грех не воспользоваться случаем.

- Беру. Отныне я ваш новый начальник

Получено достижение!

Начальник 1 уровня (до следующего уровня - 4 найма рабочих артелей).

Награда за достижение: скорость работы артели увеличена на 5%.

Посмотреть список достижений можно в настройках персонажа

- Сегодня уже ели? - видя активно кивающие радостные мордочки гоблинов, я уточнил, - на сколько дней у вас еда есть?

- На пять дней, господина. Бывшая господина сварила нам большой чан, мы еще его не съели, - у меня прямо от души отлегло. Я планировал отсюда же телепортироваться в Дальгор, чтобы сдать босса, а уходить, не решив вопрос с едой моих новых работников - не вариант.

- Тогда слушаем задачу на неделю. Добываем руду и не опасаемся волков, они никого не тронут. Руду складывать сюда, - указал на небольшую ямку. - Через пару дней придет Шаман Махан, скажет пароль "Трым-пырым". Его слушаться как меня, все понятно? - когда гоблины активно закивали, я спросил, - а чего стоим, рты разинув? А ну, живо за работу!

Гоблинов словно ветром сдуло. Похватав кирки, они разбрелись по руднику, а я пошел собирать по руднику все то, что побросали Ромео, когда бежали на встречу со своей Джульеттой. Со мной. Я уже отошел достаточно далеко, но все же услышал перешептывание гоблинов между собой:

- Новая начальника красивая! Зеленая, в юбке и грудь с мою голову! Жаль, кости в носу нет, но ничего - прорастет со временем.

Глава 3. Дальгор.

- Собираю пати в Подземелье Рортуса! Нужны хилы и танк!

- Продаю четыре стака Волчьей шкуры! Всего по 20 голды за стак!

- Куплю меч на Воина 20 уровня! Со статами на Силу!

Дальгор встретил меня привычным гулом города. Город ничем не отличался от стандартных городов Барлионы, из общего ряда которых выбивался только Анхурс. Однотипные каменные двухэтажные дома, серые стены которых то тут, то там украшали вывески магазинов, пекарен, лавок. Вымощенная камнем улочка, завалившаяся набок телега в конце улицы, наполовину погруженная в стог сена, наверняка излюбленное место игры местной детворы и толпы народа, как игроков, так и НПС, снующих туда-сюда. Игроков было не так уж и много, но шум они создавали приличный. Если верить гайдам, Провинция Кронг предназначена для игроков 20-40 уровней, поэтому искать здесь хороших предложений по предметам или группам - пустая трата времени. Адекватные игроки уровня до пятидесятого качаются в одиночку, либо в специальных клановых локациях, а в город приходят только в Банк, Дом Свиданий или к торговцу. Те, кто сейчас орет на счет создания групп для Подземелий, или покупки вещей низкого уровня... Скажем так, таких игроков обычно называют "нуб". И этим все сказано. Оказаться в одной группе с начинающим танком или хилом - очень незавидная участь: "Я не успел выбрать тебя в цель, поэтому не вылечил. А почему ты бинтами не прохилился?", "Ой, посмотри, какая милая Крыска, давайте ее не будем бить", "А! Меня бьют! Я ливаю с пати!", "Ну что, сЫнки, щас папаня вам покажет, как надо дамагать".... Имел я неосторожность пару раз быть в одной группе с такими игроками, повторять свой подвиг что-то не хочется. Ни гайдов, ни форумов они не читали, а гонора и самомнения было выше, чем у эльфов.

Портал выбросил меня практически в центр центральной площади города. Почему центральной? Потому что в округе возвышалась местная администрация и здание Банка Барлионы.

Вообще, Банк Барлионы - это что-то с чем-то. Словно в насмешку над реальными Банками, Барлионский аналог внешне был похож на небольшую трехметровую беседку, стоящую недалеко от центра всех главных городских площадей и окруженную невысокими деревьями. Ни толпы охранников, ни

толстых стен. Зачем, если при входе внутрь беседки каждый игрок попадает в собственное пространство, своего рода личную комнату. За небольшим столом каждой комнаты сидит гремлин, обязательно в черных нарукавниках, и все время что-то пишет на бумаге. Этому гремлину можно сдавать золото, чтобы положить на карточку, он же снимал его с карточки и передавал владельцу. Ему подавали заявку на кредит или расширение своей личной комнаты - по умолчанию они имеют очень небольшой размер и разместить в них имеющиеся ресурсы проблематично. Единственное ограничение Банков на хранимые в нем предметы - не более 10 вещей одного класса. Это значит, надежно спрятать можно не более 10 любых Легендарных, 10 любых Эпических и так далее предметов. Банк не желал выступать в качестве хранилища. Все накопленные богатства кланы держали в собственных замках под надежной охраной, как стражи, так и заклинаний. Из вещей, которые необходимо прятать, у меня только фигурки Воинов орков. К тому же, нужно забрать вещи Охотника. Много денег и вещи, пускай и на Ловкость, мне пригодятся.

- Прикинь, я вчера прочитал на форуме Феникса, что за информацию о Ювелире, который создал шахматы Кормадонта, готовы заплатить сотню штук золотых! - услышав диалог двух игроков-дворфов, я бросил гоблина на землю и стал делать вид, что разминаю затекшие плечи. И вообще, я тут мимо проходил, и до окружающих мне нет никакого дела. Сам же превратился в одно большое ухо.

- А ты чего там ошиваешься?

- Ну...

- Ахаха! Да ты никак собрался подавать заявление на вступление? Ахаха! - засмеялся один бородач, - разве не знаешь, что они принципиально никого не берут ниже шестидесятого уровня?

- Да в курсе. Просто интересно у них - периодически вывешивают видео-тактики Подземелий, пусть и старых, но в них в подробностях рассказано, что нужно делать! Вот я и учусь на их опыте. К тому же Анастария выложила новые голограмы....

- Так что на счет Ювелира и ста тысяч?

- А, ну да! Прямо на главной странице их сайта написано: "Внимание! Мы готовы купить информацию о Ювелире, создавшем Шахматы Кормадонта. Стоимость информации - сто тысяч золотых". А далее идет приписка: "Ювелир! Мы предлагаем тебе место в наших рядах и звание Мастера". Ты прикинь - Мастера!

- И чо?

Покачав головой, первый дворф обреченно вздохнул, словно говоря, "с кем я разговариваю", после чего продолжил:

- Мастер в Фениксе - это третий ранг Клана! Полный доступ к хранилищу, за исключением денег, право приказывать Рекрутам и Наемникам. У Феникса всего восемь Мастеров и они в Клане с самого основания, а тут какому-то непонятному Ювелиру делают такое предложение!

- Да, серьезно у них все. Фиг с ним, ты слышал, что Рита вчера выдумала? Они с подругами...

Дальше было не интересно. Я прекратил свою разминку, взвалил гоблина на плечи и пошел к городскому начальству в гости. Получается, что Феникс, лучшая гильдия Империи, предлагает мне вступить в свои ряды в качестве Мастера? И все из-за каких-то шахматных фигур? На Прике Губернатор обмолвился, что фигуры открывают доступ куда-то, но неужели это куда-то стоит ранга Мастера? Нужно внимательно изучить свойства фигурок, да и форум на этот счет не помешает перешерстить.

Вообще, идея пойти в Феникс - очень заманчива. Лучший клан материка, к тому же Анастария в ней находится. Феникс - один из старейших кланов в игре. Когда рейдовая группа клана получила свое двадцатое "Первое убийство", он стал представлять нашу Империю на ежегодном конкурсе лучших Кланов. Феникс участвовал в семи конкурсах и дважды становился лучшим Кланом Барлионы. Правда, последние четыре года позиции клана пошатнулись, они не смогли подняться выше третьего места. Император принял решение, что за месяц до следующего турнира, который пройдет через девять месяцев, будет объявлен внутриимперский, который и выявит лучший Клан Малабара. Фениксу придется вновь бороться за звание лучшего клана Малабара, но я не сомневался, что они запросто возьмут очередную награду. Зловредная жаба принялась ворочаться и пинать меня ногами, мол, я тоже получил "Первое убийство", у меня есть планы сделать свой Клан, поэтому тоже буду иметь право претендовать на участие в турнире. Что самое противное, хомяк ее в этом полностью поддерживает. Видно, помнит призы, которые получил победитель последнего турнира, показываемого по всем визорам реального и виртуального мира.

Блин, опять я о глупостях думаю. Мне сейчас гоблина сдавать надо, в Банк сходить, по учителям специальностей побегать. Свиток возвращения купить нужно, в конце концов, таймер никто не отменял. Кстати, таймер. 43 часа 25 минут. Нормально, время есть.

- Именем Императора, приказываю остановиться! - вход в

администрацию преградили два усатых стражника, направив свои алебарды в мою сторону. Хорошо хоть я вспомнил перед прыжком, что весь зеленый и привел себя в порядок. Нечего светиться в таком виде перед другими игроками. Еще неправильно поймут.

- Стою, - незамысловато промолвил я. Со стражниками сориться или спорить опасно. Запросто могут на 24 часа в тюрьму отправить. Репутации с Провинцией нет? Нет. Значит - ненадежный элемент. Посиди пока, подумай, до выяснения, так сказать. - Поймал лазутчика, веду его сдавать. Пусть начальство ваше разбирается, откуда в Кронге темный гоблин взялся.

Стражники продолжали настороженно всматриваться мне в лицо. Неужели не вся краска стерлась? Вроде бы с Барлионе с этим делом просто все должно быть.

- Чем докажешь, что это лазутчик? Что это ты его поймал, а не украл у храбрых героев? Почему не въехал, как полагается, на коне в ворота, а прыгнул в город телепортом?

Вот прицепились! То, что у меня красная повязка на голове, не означает, что я совершаю преступления каждые пять минут. Между убийством игроков. Ладно, дышим глубже и чаще. Мне нужно задание сдать и препон в виде двух выполняющих свои обязанности Имитаторов в этом не преграда.

- Потому что - лазутчик! Да вы просто просмотрите на него! Кем еще может быть темный гоблин в Империи Малабар, если не лазутчиком?! Не честным же торговцем! То, что не украл - вы же сами видите, что метки на мне нет. Повязка есть, а вот метки, что совершил преступление - нету. А не въехал в город на коне, так как нет у меня коня. К тому же, живу я в Колотовке, в двух днях пути отсюда. Телепортом быстрее будет, хоть и денег больше уходит. Я ответил на ваши вопросы? Если да, то прошу пропустить - нужно передать лазутчика управителю города.

Больше вопросов у стражи не возникло, и я спокойно прошел в здание администрации. Чем мне нравится Барлиона, что к любому руководителю уровня Мэр города и ниже, можно попасть за пару секунд. Пришел и поговорил. Никаких условностей, никаких длительных ожиданий. Если два игрока одновременно обращаются к такому руководителю, то каждый попадает к своей копии, не задерживая других игроков. С уровня Губернатор все уже сложнее. Если к Губернатору попасть еще можно, то вот к Вестникам или Советникам - уже намного сложнее. К Императору и вовсе невозможно. Как говорил Эрик, две сотни тысяч золотых за билет к Императору - вполне нормальная цена.

- Я Вас слушаю, - Мэр Дальгора оторвался от бумаг и

посмотрел на меня. Я бросил гоблина на устланный ковром пол, еще раз повел плечами, разгоняя виртуальную кровь и ответил:

- В Колотовке, село есть такое на самой границе, я поймал этого темного гоблина. Судя по всему - какой-то начальник. Убивать не стал, решил привести его к Вам. Собственно говоря, все.

- Забрать и допросить, - сказал Мэр страже, которая явилась на звон его небольшого колокольчика. - Что же с вами, молодой человек, прошу подождать в соседней комнате результатов допроса. Может это честный торговец. - Таким незамысловатым образом он недвусмысленно намекнул, что доверия ко мне он не испытывает никакого. Блин, время идет, а я тут прохлаждаться буду. Но... ничего же не сделаешь, раз сам привел, то и отвечать мне. Расположившись в небольшой, но уютной комнате, я решил немного поспать. За те двое суток, что мне предстоит пробыть вне Колотовки, спать все равно придется, хотя бы один раз, так почему бы не устроить себе отдых прямо сейчас. Едва я закрыл глаза, как меня растолкал стражник:

- Господин Мэр ожидает Вас.

Я взглянул на таймер. 38 часов 22 минуты. Неплохо поспал! Пять часов как не бывало, а кажется, что едва закрыл глаза!

- Позвольте мне, от лица Империи Малабар, высказать Вам благодарность и прошу принять это небольшое вознаграждение за оказанную услугу, - совершенно другим тоном заговорил Мэр, протягивая мне сверток.

Задание "Главарь зеленых налетчиков" выполнено. Награда: +400 репутации с Империей Малабар. +500 Опыта, до уровня осталось 1101

Получен уровень!

Свободных очков характеристик: 10

Получен предмет: Неудержимый кожаный наплечник. Прочность: 60. Защита от физического урона: 30. +4 Выносливости, +4 Интеллект. Класс предмета: Редкий.

- Теперь присядь, мне нужно тебе кое-что сказать, - Мэр

замолчал, поднял сложенные вместе ладони к губам, словно молясь, но при этом не закрывая глаз. На самом деле возникало ощущение, что он не знает, как правильно начать разговор.

- Сегодня ты доставил очень интересного пленника. Я бы даже сказал, крайне интересного. Его уже отправили в Анхурс, с ним будет говорить один из Советников или Вестников. Меня просили передать тебе, что представители Картоса уже связались с Вестниками и предложили выкупить своего гоблина. Сейчас идут переговоры по его стоимости. Хочу тебя обрадовать, десять процентов стоимости принадлежит тебе. Они будут переведены на твой счет. Теперь о деле. Появление отряда темных гоблинов в наших краях - очень необычное явление. Такой отряд - не единственный. Пленник заявил, что сформировано порядка десяти отрядов, отправленных в Провинцию Кронг за добычей так необходимых в Картосе материалов. Зачем Картосу материалы - выясняют Вестники. Поиск оставшихся отрядов ведут нанятые ими же восемь героев. Но Советников волнует другой вопрос. Все отряды должны быть связаны между собой. Должен быть некто, кто координирует их деятельность в наших местах, кто ставит задачу. У нас сейчас нет возможности найти этого разумного. Империя Малабар просит тебя о помощи - найди его. Я понимаю, что тебе нельзя уезжать надолго из Колотовки, но есть подозрения, что все нити ведут именно туда. Наш пленник наотрез отказывается говорить, кто координирует их работу, или чем они еще тут занимаются, даже ментальные маги не могут взломать поставленную на него защиту. Посмотрим, что даст разговор с Советником. В любом случае, ты привел этого пленника, тебе мы и доверим поиск координатора. Если за два месяца у тебя не будет результатов - задание будет передано одному из героев, который разыскивает оставшиеся отряды гоблинов. Мы должны быть уверены, что координатор будет найден, а полагаться на свободного жителя шестнадцатого уровня - наивно. У тебя есть два месяца.

Доступно задание "Поиск темного координатора"

Описание: Темная Империя Картос начала активно отправлять свои отряды в Провинцию Кронг. Есть подозрение, что деятельность десяти отрядов Картоса координируется одним разумным. Найдите его. Срок выполнения задания - 60 дней. Класс задания: Уникальное. Награда: +4000 Репутации с Империей

Малабар, +4000 Опыта, +10000 Золотых монет, Масштабирующая вещь из запасов Императора.
Штраф за провал задания: +40 Репутации с Империей Малабар, +400 Опыта, +100 Золотых монет.

- Я выясню, кто координирует деятельность отрядов гоблинов, - запинающимся голосом принял я задание. Неужели обычный гоблин подвигнул систему на то, что она предложила мне уникальное задание? Про Око понятно - шанс на выпадение такой вещи при первом прохождении Подземелья очень велик. Барлиона практически необъятна, поэтому задания такого рода выпадают часто. Тот же Феникс, с завидной регулярностью их выполняет. Уверен на все сто процентов. Но получить Уникальное задание от Мэра - это нонсенс! Неужели так удачно звезды сошлись?

- Замечательно. Тогда до скорой встречи. Когда ты поймешь, кто является координатором отрядов, просто скажи: "Призываю Вестника. Нужна твоя помощь". Один из них тут же явится. А теперь прошу меня извинить, дела. Стражник тебя проводит.

В полном шоке я вышел из здания администрации. Вот это подфартило! Получить задание, которое даже при провале выдает положительные плюшки - мечта любого халявщика. Так. Нужно успокоиться, а то эмоции прямо через край хлещут. Что мне нужно в Дальгоре? Зачем я сюда вообще приехал? Нужно узнать, есть ли учитель Шаманов. Заглянуть к картографу, чтобы прикупить карты Малабара и города. Найти учителей специальностей, купить свиток портала в Колотовку и в город. Может, свиток портала в Анхурс прикупить? Если будет стоить менее двух тысяч золотых, обязательно куплю.

Но вначале Банк.

- Чем могу быть полезен? - растянуто и каким-то скрипучим голосом проговорил маленький, одетый в клетчатый костюм, с огромными ушами, словно у гоблина, гремлин, сидящий за столом Банка.

- Я хочу открыть вклад и получить вещи Махана-Охотника.

- Идентификация прошла успешно. Вещи Махана-Охотника находятся в вашей личной комнате, можете их забрать, - проговорил гремлин через несколько секунд. - По поводу открытия вклада - мы хотели бы вам предложить новую систему хранения денежных средств. Теперь при получении денег они могут сразу попадать на ваш счет, минуя необходимость обращения в Банк. Любая необходимая сумма, ограниченная

только объемом вклада, всегда будет находиться в вашем новом кошельке. Для того чтобы снять деньги, вам больше нет необходимости обращаться в Банк. Стоимость услуги составляет две тысячи золотых ежегодно, а также пять процентов от суммы любой операции со счетом. Желаете оформить наше новое предложение?

Ого, нововведение в банках Барлионы! Идея открытия такого вклада - просто великолепна, теперь от ПК-игроков могут пострадать только Легендарные вещи, но никак не деньги. Но 2000 каждый год и 5% с каждой операции, да еще минус 30% из-за красной повязки.... Для меня это очень большие деньги. Зато очень большая сохранность....

- Хорошо, давайте оформим такой вклад. - Несмотря на то, что внутренняя жаба устроила забастовку и ходила по моей голове взад-вперед с плакатами "Верните наши деньги!", я решил сделать новый счет. Сохранность денег должна быть на первом месте, просто так отдавать ее удачливым ворам не очень хочется.

- Сделано, - протянул гремлин новый кошелек, который я тут же повесил на пояс. - Текущая сумма денежных средств на счете - 16045 золотых 32 серебряных и 45 медных монет. Мешок для ведения счета вам выдан. Еще на Ваше имя у нас находятся два пригласительных билета, вот они, - гремлин протянул мне два золотых купона. Вот они - мои четыре сотни тысяч золотых. Осталось найти покупателя и дело в шляпе. - Еще что-то желаете? - видя мое отрицательное покачивание головой, продолжил - спасибо, что обратились в Банк Барлионы. Ваша личная комната ждет Вас, - указал он рукой на открытую дверь.

Войдя в личную комнату, я достал фигурки Воинов орков и разместил их на столе. Что же в вас такое ценное? Обычные небольшие шахматные пешки зеленого цвета. За которые готовы отдать безумные деньги и должность. Вот и пришло время нам расстаться. На время. Таскать вас с собой я смысла не вижу. Ой, собирался же посмотреть свойства, а то все времени не хватает. Я взял в руки одного их орков. Что тут у нас?

"*Гичин Несломленный. Около трех тысяч лет назад племена орков....*"

Этот текст я уже слышал. Начальник рудника Прик рассказывал, когда смотрел на эти фигурки. Текст описания не вместился на одной виртуальной странице, поэтому я промотал его вниз до самого конца. Опа.

$$a2 + b2 = c2$$

Обычная и незатейливая надпись. Никаких пояснений. Ничего. Простое квадратное уравнение. И к чему оно здесь? Я принялся перебирать фигурку за фигуркой:

||x|| = Квадратный корень (X12 + X22 +… Xn2) (примечание от Автора - красивая формула не вставляется)
1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21….
Семь знаков после запятой
*
*
=
[Поле для ввода значения]

Поле для ввода. Едва я на него нажал, как у меня перед глазами появилась виртуальная клавиатура, предлагающая ввести требуемое значение. Я ввел пустую строку. Ничего не произошло. Ввел отдельно каждую надпись из фигурок. Результата не было. Потратил практически час на ввод их комбинаций. Ноль. Если судить по тексту, то нужно высчитать некое значение с точностью до семи знаков после запятой, но абсолютно не видел логики в этих строчках.

Я потратил еще один час на попытку подобрать значение, начав с пустой строки, кончая случайным набором цифр. Никакого результата. Черт, так и голову сломать не долго! Все, мне нужна пауза. Сейчас погуляю по торговцам, схожу к картографу, развеюсь. Может, мудрая мысль в голову и залетит. Но теперь фигурки оставлять в Банке не буду. Вдруг придет на ум решение - надо будет ввести, а фигурка в банке. Нет уж. Я засунул все вещи Охотника и шахматные фигурки в мешок, после чего вышел из Банка. Что же эти надписи означают?

- Служивые, есть ли в вашем городе учитель Шаманов и

картограф? - Я поймал первый попавшийся патруль, величаво крейсировавшего по улочкам города. Несмотря на мою красную повязку, стражники должны ответить на заданный им вопрос.

- Картограф есть. Чтобы дойти до него, нужно пройти до конца улицы, до той перевернутой телеги, затем повернуть направо и, двигаясь все время прямо, пройти до фонтана с единорогом. От фонтана поворачиваешь налево и через три дома с правой стороны увидишь вывеску, на которой нарисована карта. Там и живет картограф, - указал стражник. Его грудной и одновременно мягкий голос очень сильно напомнил мне орка, отчего в памяти всплыло желание узнать, за что его отправили на Прик и лишили звания учителя. - Учителей Шаманов у нас нет, есть бывший учитель Алмис. Если тебе нужно что-то узнать про Шаманов, можешь обратиться к нему. Алмис живет у самой городской стены, чтобы его найти, тебе нужно двигаться прямо...., - стражник принялся расписывать довольно извилистый путь к Алмису, поэтому я слушал его сквозь уши. Вначале схожу к картографу, куплю карту города, на которой будет отображаться мое местоположение, тогда попрошу просто ткнуть пальцем в карту, поставлю метку и буду планомерно к ней двигаться.

- Еще вопросы?

- Нет, спасибо. Вы очень мне помогли.

- Служим Императору! - рявкнули стражники и продолжили свой неспешный обход. А я отправился покупать себе карту города.

- Милок, не поможешь слабой женщине? - до картографа оставалось совсем недалеко, когда меня окликнула старушка, стоявшая в дверях дома. Опираясь одной рукой на клюку, второй она держала запечатанный конверт и протягивала его в мою сторону. Задание на доставку! Не буду отказываться получить дополнительный опыт. Конечно, я его возьму, картограф и Алмис никуда не убегут.

- Слушаю Вас, почтеннейшая. Что вы хотели?

- Письмо хотела своей подруге Матрене передать. Сами мы уже старые стали, дойти друг до друга не можем, чтобы поговорить, вот и придумали письмами общаться. Доставишь? Тут недалеко, буквально за углом, дом такой в цветочек расписанный, - махнула она рукой в сторону.

- Конечно, берусь, давайте сюда письмо, вмиг доставлю.

- Сразу тебе скажу, мил человек, денег у меня нет, отплатить за твою доброту мне нечем. Только добрым словом могу тебя помянуть.

- Пес с ними, с деньгами, если недалеко, - так же радостно ответил я, хотя внутри испытывал большое разочарование.

Бесплатное задание, таких в Барлионе много, направлены на социализацию игроков, когда им заняться нечем. Крохи Опыта, ноль денег, ноль репутации. Практически бессмысленные. Мало кто тратит время на их выполнение. Ладно, раз взялся, то отказываться нехорошо, последствий, конечно, никаких не будет, но внутреннее ощущение, что бросил старушку, пусть и НПС, будет гадостным.

Получено задание: "Доставка письма".

Описание: Доставьте письмо Матрене, проживающей в цветочном доме. Класс задания: Обычное. Награда - 10 опыта. Штраф за невыполнение задания: Нет.

Неудачно я ввязался с этим заданием, забыл я о социалках. Уже обрадовался - сейчас буду Опыт и деньги лопатой грести. Ага, держи карман шире. Матрена оказалось такой же пожилой, сморщенной и опирающейся на клюку старушкой, как и та, что выдала мне задание. Словно сестры, даже похожи немного. Наверное, разработчики с их образами особо не морочились - слепили по одной кальке, раскидали по разным домам и забыли. Это не столица, где каждый НПС проработан так, что историю своих предков в третьем колене перескажет без запинки. Тут, на периферии, где и игроков не сильно много, можно было и "Ваньку повалять".

- Ой, милок, спасибо тебе, я уж и не чаяла письмо от Пелагеи получить. Раньше мы каждый день переписывались, а теперь что-то редко кто помочь желает. Все норовят деньгу урвать за помощь, а помощь - она же бесплатна, не так ли? Все норовят старость в расчет не брать....

Задание "Доставка письма" выполнено. Награда: 10 Опыта, до уровня осталось: 1091 Опыта.

Я отрешенно кивал головой, пропуская нравоучительные истории Матрены. Социалка, что с нее возьмешь - мало того, что денег не дают, так еще и морали про несправедливость мира обязательно прочитают. Когда старушка замолчала, я повернулся

и постарался незаметно исчезнуть, но не тут-то было.

- Милок, не поможешь слабой женщине? Я тут ответ Пелагее набросала, да вот доставить, кроме тебя, некому. Уважь бабушку, будь добр, - протянула мне запечатанный конверт Матрена. И когда только успела? Вроде бы все время стояла и читала мне нотации, а тут раз - и ответ готов сразу. - Сразу тебе скажу, мил человек, денег у меня нет, отплатить за твою доброту мне нечем. Только добрым словом могу тебя помянуть, - и эта туда же. Денег нет, платить нечем, работу делай молча и качественно, а мы тебя помянем добрым словом.

- Конечно, почтеннейшая. Доставлю ваше письмо Пелагее, можете не сомневаться. Желаю здравствовать.

Получено задание: "Доставка письма".

Описание: Доставьте письмо Пелагее, проживающей в коричневом доме. Класс задания: Обычное. Награда - 10 опыта. Штраф за невыполнение задания: Нет.

Пелагея так и стояла в дверях дома, словно ожидая, когда я вернусь.

- Ну что, жива еще Матрена-то?

- Жива-здорова, шлет вам привет и письмо, вот, держите, - протянул я конверт старушке.

- Это хорошо. А то знаешь, какие времена сейчас неспокойные! Все норовят обидеть старых и пожилых людей, угрожают...., - и эту понесло в область чтения морали. Нет, я с большим уважением отношусь к пожилым людям. Пока не попал в Барлиону, каждый месяц навещал своих пожилых родителей, всегда уступал старшим место в транспорте. Но выслушивать нотации по несколько раз в день - это перебор. Они мне так могут и выходной испортить!

Задание "Доставка письма" выполнено. Награда: 10 Опыта, до уровня осталось: 1081 Опыта.

- Милок, не поможешь слабой женщине? Я тут ответ Матрене набросала, да вот доставить, кроме тебя, некому. Уважь

бабушку, будь добр, - от слов старушки, с невинным видом протягивающей мне конверт, я даже закашлялся. Циклическое задание! Твою же налево! Вот посчастливилось нарваться! Я могу целый день бегать между старушками, они будут продолжать отчитывать меня по всем пунктам, и просить отнести очередное письмо. Я уже принял решение отказаться, как шальная мысль посетила мою голову. А почему бы и нет?

- Скажите, а почему вы сами не можете ей письмо передать?

- Я же тебе уже говорила, что стара стала, сил дойти уже нету. Вот если бы ты передал письмо, было бы очень хорошо, - старушка еще раз протянула мне конверт.

- Тогда держитесь, - бросил я, подошел к старушке, забрал письмо, присел, обхватил ее за ноги и встал.

- Ай! - в голосе Пелагеи прорезались панические нотки, и свободной рукой она вцепилась мне в волосы. - Ты что, окаянный, делаешь! Батюшки! Ай! Ой! - принялась громко причитать старушка.

Я уверенным шагом двинулся в сторону цветочного дома, в котором проживала Матрена. Циклическое задание на доставку, говорите? Ну-ну. Посмотрим, насколько продвинутого имитатора поставили в этих старушек, когда они будут сидеть друг напротив друга. Через меня будут передавать задания, или все же начнут общаться напрямую. Пусть друг другу про мораль рассказывают. Одно меня смущало - оханье и аханье старушки разносилось по всему городу, как бы стражники не прибежали.

- Батюшки, Пелагея, да ты никак жеребца себе прикупила, - воскликнула Матрена, когда мы показались из-за поворота. Я поставил утихшую старушку на землю и еще раз удивился похожести старушек. Действительно, ради бесплатного циклического задания разработчики не стали себя лишний раз утруждать, взяли один прототип, и изменили в нем только цвет одежды.

- Вот, пожалуйста, получите и распишитесь, - улыбаясь, сказал я, наблюдая недоуменные лица обоих старушек. - Теперь можете наговориться хоть на неделю вперед, вечером я зайду, отнесу Пелагею обратно.

- А что же это мы на пороге стоим, - заволновалась Матрена. - Раз приехала, то заходи, чайком угощу. Ты тоже заходи, раз Пелагею доставил, то ухаживать за нами будешь.

Получено задание: "Сервис для старых подруг".

Описание: Поухаживайте за встретившимися подругами. Класс задания: Необычное. Награда - 80 Опыта. Штраф за отказ или невыполнение задания: 3 часа общественных работ.

Что?! С какой стати три часа работ?! Да пошли вы все с такими заданиями, в гневе подумал я и собирался уходить, как увидел отряд стражников, заинтересованно посматривающих в нашу сторону. Внутри меня все похолодело. Прибежали, все же, на дикие крики старушки, но не стали вмешиваться, ожидая, чем все закончится. И если прямо сейчас я откажусь, то меня повяжут, и три часа буду вкалывать на общественных работах - мыть стены, чистить лошадей, подметать площадь. Дернуло же меня принести сюда эту старушку!

- Конечно, любезная, поухаживаю я за вами, раз встречу вашу организовал, - промямлил я, входя вслед за старушками в дом.

У Матрены оказался очень уютный и светлый дом. Белые и, казалось, невесомые занавески были развешаны на окнах, на небольших тумбах стояли большие цветы в горшках, проходя мимо одного из которых, старушка провела по листу пальцем и тщательно его изучила, - наверняка ежедневно протирает со своих цветков несуществующую в Барлионе пыль.

- Ты, милок, ступай на кухню, да приготовь нам чаю. В шкафу найдешь печенье и сахар, как приготовишь, неси сюда, - сказала хозяйка, размещаясь в просторном кресле. - А мы поговорим о своем, девичьем.

- Чай, это конечно хорошо, только не умею я его делать, не обучился еще, - я сделал последнюю попытку избавиться от задания.

- Всему-то вас учить надо, как же молодежь без нас жить-то будет? Хоть и на покой не уходи, - проворчала Пелагея, после чего махнула рукой в мою сторону. - Иди, и без чая не возвращайся.

- И печенье прихвати, - напомнила Матрена, а я смотрел на возникшее перед глазами сообщение.

Вы изучили редкий рецепт Кулинарного дела: Ароматный черный Чай. Итого рецептов: 3

Мгновенно открыв кулинарную книгу, я принялся смотреть, что только что узнал

Ароматный черный Чай.

-- Описание: Великолепный черный чай из листьев высокогорного чайного дерева, которые придают чаю незабываемый аромат. Бонус характеристики Ремесло: + (Ремесло) к максимальному значению уровня Бодрости. Выпивший такой чай ощущает небывалый прилив сил. Время действия: 12 часов. Использование: восстанавливает 20% Жизни и Маны. Требуется уровень: 10;

-- Требование производства: уровень Кулинарного дела 5;

-- Ингредиенты: Простая вода, листья высокогорного чайного дерева;

-- Инструменты: Набор Кулинара;

Здорово! Практически просто так дали плюшку! Уж сейчас я старушкам чайку заварю, посмотрим на результат, приготовленный с учетом Ремесла!

Потратив какое-то время на приготовление чая, я достал поднос, поставил на него две наполненные горячим чаем чашки, ароматный пар от которых приятно щекотал ноздри. Теперь надо найти печенье. в приказном порядке потребованное старушками, непрерывное жужжание которых слышалось даже сквозь закрытую дверь. Неугомонные какие! Как у них только язык не болит все время говорить. Перерыв практически все шкафы, я хотел отправляться к Матрене, чтобы уточнить точное местоположение печенья, как, наконец, наткнулся на него в самом крайнем из шкафов. Сразу за практически полной бутылкой, на этикетке которой было написано "Вишневая настойка". Воровато посмотрев по сторонам, я открыл бутылку и налил настойки в обе чашки чая. Нечего меня прижимать к стенке, я не злопамятный, но на память не жалуюсь. А настойка ничего плохого им не сделает, подумал я, выделил чашку и посмотрел на ее свойства. Все же, лучше перестраховаться.

Ароматный черный Чай с Настойкой: +4 к максимальному значению уровня Бодрости, +50 Привлекательности к изготовителю (не

объединяется с другими аналогичными эффектами), выпивший получает легкое опьянение. Выпивший такой чай ощущает небывалый прилив сил. Время действия: 12 часов. Использование: восстанавливает 20% Жизни и Маны. Требуется уровень: 10

+50 к Привлекательности? Что-то знакомое, но достоверно не помню, на что она влияет. Я залез в гайд и принялся читать:

> *Привлекательность - Характеристика персонажа, варьирующаяся в диапазоне от 0 до 100, определяющая отношение НПС к игроку. Выбрать данную характеристику для покачивания невозможно, можно только улучшить временными бафами, сменой одежды, либо другими доступными способами. В отличие от Репутации, действующей целиком на фракцию, Привлекательность действует на каждого НПС в отдельности, в том числе на НПС фракций с отрицательной репутацией. При уровне Привлекательности 80 и выше, НПС противоположного пола могут предложить игроку посетить Дом свиданий. Посмотреть на текущую Привлекательность НПС к вашему персонажу можно в свойствах НПС.*

Точно! Как же я мог забыть! Вещь, из-за которой игроки делают красивых персонажей, одеваются в яркие одежды, наряжаются в бижутерию. Чем выше Привлекательность, тем большая вероятность получить уникальные задания. Подхватив поднос, я вошел в комнату с неумолкающими старушками и улыбнулся, когда посмотрел в свойствах Матрены свою Привлекательность: 3. Твердая, такая, тройка, как раз половина Харизмы. Удивительно, как только старушка меня в дом пустила, если я ей настолько противен?

Не смотря в мою сторону и практически не прерываясь, старушки мгновенно выпили весь чай, не обращая внимания на его температуру. Понимая, что пока меня не отпустят, уходить нельзя, присел на диван и ненадолго прикрыл глаза. Пять часов сна - это хорошо, но я привык спать немного больше. Старушки принялись что-то активно обсуждать, а я, незаметно для себя, второй раз за день уснул. Разбудила меня песня:

Ой мороз, мороз

Не морозь меня.
Не морозь меня.
Моего коня!

Обнявшись, бабульки, раскачиваясь в танк мелодии, старательно выводили песню, осоловелыми глазами смотря на этот мир. Ну вот, сейчас еще и спаивание бабулек пришьют. В какой-то момент времени взор помутневших глаз Матрены и Пелагеи обратился в мою сторону и песня прервалась.

- Вот скажи мне, Матрена, как мог молодой человек, готовящий такой вкусный чай, попасть в тюрьму, а?

- И не говори, Пелагея! Сама удивляюсь! Все вроде при нем, руки, ноги, голова, а все туда же - в душегубы подался. Вся молодежь нынче такая, лишь бы попроще что, да побыстрее.

- Я вот думаю, что это от того, что крепкой женской руки на него нету! Была бы жена, она бы не позволила встать на скользкую дорожку!

- Верно говоришь! У меня соседка незамужняя есть. Уж она его уму разуму враз бы научила. Ее даже наш кузнец боится, страшная она, говорит.... Ничего он в женской красоте не понимает!

- И не говори. Всегда проходит мимо моего дома с тощими, словно спичка. Даже посмотреть некуда. А твоя соседка - это да, посмотреть приятно, как она одна три мешка муки на плече тащит.

Это что? Напившиеся НПС меня женить собираются? Причем на какой-то Геракле? Я недоуменно переводил взгляд с одной старушки на другую. Вот попал! Вначале Пелагею сюда принес, потом настойкой напоил так, что теперь женить собираются. Что же дальше будет?

- Только откуда у этого красавца деньги для нашей лебедушки будут? Гол же, как сокол, посмотри на него только. Думаю, помочь ему надо, как считаешь?

- Помочь, это хорошо. Только сдюжит ли? Сколько мы уже отправляли искателей? Никто не вернулся, всех лихо лесное сгубило. И соколика моего, - хлюпнула Матрена.

- Сдюжит, видишь, как глазками рыскает. Сам словно лихо лесное!

- Твоя правда. Милок, - обратилась ко мне Матрена, - помочь тебе мы решили. Добрый ты, отзывчивый, встречу нам организовал. Молодец! Но для того, чтобы завоевать лебедушку нашу, этого мало. Собрать тебя надо, чтобы она на тебя, как на красного молодца взглянула, а не на голытьбу деревенскую, с

рудников вышедшею. Знаем мы про клад потаенный. Давным-давно схоронил его богатый купец Свитебел, да поставил стража - лихо лесное. Коли одолеешь лихо, то и клад будет твой, а там можно и до лебедушки свататься. Что скажешь?

Получено задание: "Не буди лихо, пока тихо"

Описание: В лесной чаще, в десяти километрах к югу от города (место отображено на карте), обитает лихо лесное. Найдите его и заберите охраняемые им сокровища Свитебела. Класс задания: Редкое. Награда - сокровища Свитебела. Штраф за отказ или невыполнение задания: нет.

В описании задания ни про какую свадьбу не было ни слова, ограничений по сроку - тоже нет, поэтому я согласился. Разбрасываться редкими заданиями на поиск сокровищ? Ищите дурака!

- Вот и ладненько, а теперь отвози меня домой, засиделась я тут, - сказала довольная Пелагея, протягивая ко мне руки.

Задание "Сервис для старых подруг" выполнено. Награда: 80 Опыта, до уровня осталось: 1001 Опыта.

Распрощавшись с Матреной и бережно доставив теперь довольную, молчащую и величаво рассматривающую окрестности Пелагею, я продолжил свой путь за картами.

Картограф оказался представителем распространенного в Барлионе вида: - гном-жучара обыкновенный. За два золотых он предложил мне купить у него самую "что ни на есть точнюсенькую" карту, составленную "дерзким и удачливым" исследователем. И главное, я прекрасно помнил, что хорошие карты стоят от ста золотых и выше, но повелся на слова картографа, как маленький. Вручив мне карту и забрав деньги, гном всеми силами старался вытолкать меня за дверь, ссылаясь на занятость, на то, что ему к бабушке надо, на боли в голове, но я успел развернуть свою покупку. Мама дорогая! Такие каракули я сам могу нарисовать даже без специальности Картограф!

Стрелочки, какие-то непонятные значки без легенды, якобы приметные места, занимающие половину карты. С ожидаемым ужасом я перевернул страницу и посмотрел на план города. Руки бы оторвать тому, кто рисовал эту карту. Улицы - обычные прямые линии, формирующие сетку. То тут, то там были нанесены надписи, вроде: "Банг", "Глафная площадь", "Церквовь".... Я посмотрел на гнома, и увидел ответный взгляд огромных, честных, ничего не понимающих глаз.

- Что-то не так? Сам я не успел карту посмотреть, но меня уверяли, что она самая лучшая. Вы согласны? - с такой наигранной наивностью в голосе спросил этот жук, что мне даже ругаться расхотелось. Все же это у него так скрипты прописаны - максимально обмануть игроков и содрать с них побольше денег, поэтому что толку возмущаться.

Я вышел от картографа только через двадцать минут, получив полный набор карт Империи Малабар и основных городов, включая тот, в котором я нахожусь. Плюс обучился специальности Картограф, чтобы корректировать карты самостоятельно. Очень полезная специальность, много денег приносит, а развивается только за счет нанесения картинок. И вся эта прелесть обошлась мне в семьсот золотых. Даже Торговлю не смог поднять, так как гном наотрез отказался делать скидку. Ладно, карты того стоят. Уточнив у ближайшего патруля точное положение Алмиса, я направился к нему в гости. Посмотрим, каков из себя бывший учитель Шаманов.

Дверь в дом Алмиса мне открыла объемная служанка, чей белоснежный кружевной фартук резко контрастировал с темным цветом кожи. Окинув меня оценивающим взглядом, словно просматривая содержимое моего личного мешка и имеющееся у меня количество денег, она соизволила произнести:

- Входите, господин Алмис ожидает вас с самого утра.

Меня ожидали? Или Алмис кого-то ждет, а служанка по ошибке приняла меня за нужного Алмису гостя? В любом случае, пока не узнаю все о своем бывшем начальнике, не уйду отсюда. Разместившись в уютном кресле, я собирался приняться осматривать комнату, как в кресло напротив опустился одетый в пышный махровый халат и мягкие тапочки с заячьими ушами пожилой мужчина. Что-то везет мне сегодня на общение со стариками. Судя по уверенным движениям, отсутствию трости и очков, старику от силы можно было дать лет семьдесят. Даже зубы на месте, отметил я, когда Алмис, а я был уверен, что передо мной сидел бывший учитель Шаманов, широко мне улыбнулся. Я встал и поклонился бывшему учителю - с меня не убудет, а ему может быть приятно.

- Я тебя тоже приветствую, младший брат. Присаживайся, я уже привык, что в моем присутствии все сидят, - сделав небольшую паузу, рассматривая меня с ног до головы, Алмис продолжил, - Хорош, ничего не скажешь. Давно в наших краях не было Шамана, имеющего все шансы стать Предвестником. По словам Пронто, тебе нужен именно Корник, только он сможет огранить такой алмаз и вбить в дубовую голову основы Шаманизма. А с рекомендациями, что тебе выписал Великий дух Воздуха, ты просто обязан показать себя с лучшей стороны даже без обучения. Кстати, меня предупредили, что сегодня ты меня навестишь, но признаюсь, я ожидал тебя намного раньше. Неужели сказка про сокровища Свителеба тебя так пленила, что ты решил задержаться?

- Так вы знаете про Свитебела? - удивленно спросил я, уставившись на лучезарную улыбку Алмиса. Словно на малого ребенка смотрит, ей богу.

- Конечно знаю, но можешь на их счет не переживать - в моем возрасте скакать по лесам за какими-то сокровищами уже не интересно. Когда их добудешь, зайдешь и расскажешь, как удалось лихо лесное побороть.

- А Пронто, это кто? - уточнил я имя непонятного существа, давшего мне рекомендацию. Я, вроде, еще не успел ни с кем тесно пообщаться, чтобы меня вот так вот расписали.

- Ты его знаешь - Верховный Шаман орк, который сейчас является начальником рудника Прик. Мой бывший учитель.

- А за что его лишили возможности обучать? За что сослали на Прик? Что вы сделали, чтобы я все время говорил? Как этому научиться? Кто такой Корник? Почему именно к нему мне надо идти на обучение? - принялся, как из пулемета, задавать я вопрос за вопросом. Пока Алмис отвечает - этим нужно пользоваться.

- Это все, что ты хотел бы сейчас узнать, - вопросительно поднял бровь Алмис, - или еще есть парочка вопросов? Ты не торопись, подумай, вдруг что упустишь. Потом запиши все на лист бумаги и несколько раз прочитай, не забыл ли ты чего. И как точно поймешь, что все записал, можешь смело рвать лист на куски и выбрасывать в мусор. Ты - Шаман, а не баба базарная, чтобы вести себя глупым образом! - в конце Алмис даже немного привстал и повысил голос, а до меня дошло, что только что был сарказм, а не прямое указание к действию.

- Верховный Дух Воздуха принес весть, что твой Тотем - Дракон, - успокоившись, сказал Алмис, откинувшись в кресле. - Предлагаю обмен, я отвечаю на любые твои три вопроса, ты показываешь мне Дракона. Стыдно признаться, но за свою не такую уж и короткую жизнь, я не видел их ни разу.

- Я не умею вызывать свой Тотем. Я Начинающий Шаман, и для вызова Тотема мне нужно попасть к учителю, - попытался отказаться я от демонстрации Дракоши. Нечего его кому попало показывать, но Алмис меня жестко прервал:

- Учитель не будет тебя учить работать с Тотемом. Он тебе подскажет, где искать его физическое воплощение, а научиться общаться с Тотемом ты должен сам!

- Но как его вызвать? - недоуменно проговорил я, даже больше для себя, чем для Алмиса, пока одна здравая мысль не посетила мою голову. Что-то я торможу - нужно просто залезть в гайды или форум, там точно все расписано для таких вот дятлов, как я. И только я хотел запустить поиск по слову "Тотем", как Алмис проговорил:

- Выбери место, где ты хотел бы видеть свой Тотем, затем мысленно его позови. Чтобы убрать - попроси Тотем скрыться. Действуй.

Выбрать место и позвать? Вроде ничего сложного, подумал я, посмотрел на пустующий столик, стоящий между нами креслами, - идеальное место для Дракоши, после чего прикрыл глаза, представил образ Дракоши и проговорил: "Привет, приходи ко мне, поиграемся". Пару секунд ничего не происходило, я уже хотел повторить свой зов, как над столом появилась проекция радостно кружащегося Дракончика.

- Игать? Я любу игать. А де мясик? - я услышал детский голосок, раздающийся казалось отовсюду. Судя по восторженному, но не удивленному лицу Алмиса, он либо ничего не слышал, либо для него то, что Тотемы умеют говорить - норма. - А сегодня голох будет? Мне понлавилось в плослый лаз.

- Какая прелесть, - восторженно прошептал Алмис, встал с кресла и принялся ходить возле стола, наблюдая за Дракошей, после чего повернулся ко мне и произнес, - я забираю его. Тебе все равно не удастся его воплотить - никто не видел драконов уже сотни лет. Иди ко мне, мой маленький, - протянул Алмис руку к проекции, явно собираясь забрать Дракончика. Ошеломленными глазами я следил за тем, как меня планируют обворовать. Едва я вскочил, чтобы закричать о нарушении своих прав, как раздался ужасающий рев Дракона, заглушивший все звуки. Возникла струя огня, заставившая меня отшатнуться, отчего я упал обратно в кресло, и на месте Алмиса не осталось даже горстки пепла. Только выжженное черное пятно. Дракончик возмущенно начал щебетать, кружась по кругу и гневно рыская глазами из стороны в сторону, отчего онемевшая служанка застыла с открытым ртом, боясь даже вздохнуть.

- Слушай, убегай скорее, я тебя позову попозже, тогда и

поиграем, - мысленно я попросил Дракошу, обессиленно закрыв глаза, чтобы не видеть почерневшую кляксу на полу. До чего же Барлиона противная игрушка - настоящую панику я уже ощущал, боль и удовольствие тоже. Теперь пришла очередь узнать, что ощущают люди в момент краха всех их надежд и планов. Только что, с помощью Тотема, я уничтожил НПС, нарушив, таким образом, основное условие своего досрочного освобождения. Сейчас появится стражники, и я вернусь на рудники до конца срока заключения. Даже голова немного закружилась и в глазах потемнело.

- Убили! - словно читая мои мысли, дико завизжала дородная служанка, как только Дракоша исчез. - Хозяина убили! Стража! Хватайте убивцу!

Непонятно откуда появившиеся прямо в доме Алмиса стражники мгновенно взяли меня в кольцо, уткнув алебарды со всех четырех сторон. Начальник стражников сделал пас рукой и в возникшей проекции все увидели, как Алмис протянул руку к проекции Дракончика, я возмущенно закричал, вскочил, словно отдавая приказ на атаку, Дракончик открыл пасть и волна огня не оставила от Алмиса даже мокрого места.

- Махан, Вам предъявляется обвинение в убийстве Алмиса, бывшего учителя Шаманов, путем использования Дракона. Вы имеете право...

Закрыв глаза и опустив голову, я слушал стражника. Клан, Шахматные фигурки, задание Вестника, Император, Пронто, сокровища Свитебела.... Все казалось теперь таким нереальным и невозможным, что у меня к горлу подкатился комок. Ну почему? Зачем он полез к Дракоше?

- Добрый день, господа, что вы делаете в моем доме? - раздавшийся голос заставил меня открыть глаза и ошеломленно уставиться на открывшуюся дверь в соседнюю комнату. Алмис, живой и здоровый, вопросительно смотрел на стражников, но если раньше, в нелепом халате и тапочках, Алмис вызывал улыбку, то стоящий в дверях Верховный Шаман заставлял себя уважать.

Шаманская шапка с ветвистыми оленьими рогами, едва не цепляющимися за косяки двери, колышущийся, словно от дующего из-за спины ветра, просторный плащ. Посох, с изогнутой в виде петли вершиной, в плену которой кружилось темно-сизое облако, беззвучно полыхающее молниями. На плече Алмиса сидел желтоглазый ястреб, периодически оглашающий комнату своим пронзительным криком, вешающим двухсекундный дебаф на обездвижение. Воплощенный Тотем! А сам Алмис - Верховный Шаман в полной боевой выкладке! Скажу честно - страшное

зрелище, дрожь пробирала до самых пяток, поэтому, когда стражи опустили алебарды, уставившись на Алмиса, я невольно попятился, споткнулся о кресло, упал и, понимая, что бежать уже поздно, постарался раствориться в кресле, чтобы случайно не попасть под раздачу.

- Задерживаем преступника, который вас убил, - четко, не обращая внимания на театральность появления Алмиса, отрапортовал стражник, ничуть не смущаясь абсурдности своих слов.

- Ах, вон оно что. Согласен, преступников нужно задерживать, только что-то я не вижу их в этой комнате. Напомните, еще раз - что вменяется этому молодому человеку?

- Ваше убийство! - мне даже начинал нравиться начальник стражников. Гнет свою линию, не смотря на то, что даже подчиненные уже стали недоуменно переглядываться. Молодец, меня тоже интересует вопрос - если Алмис живой, то кого только что сжег Дракончик? Проекцию видели все.

- Мое убийство? - картинно поднял брови Алмис, - Мэри, - посмотрел он на служанку, которая уставилась на него огромными испуганными глазами и постоянно мелкими шажками отходила назад, не смотря на то, что спиной уже упиралась в стенку. Когда служанка услышала, что к ней обращаются, пискнула и еще больше засеменила ногами, скользя по полу и пытаясь продавить стенку своим весом, - приготовьте мне и моему гостю чай. И успокойтесь, я не призрак.

- Что касается вас, господа, - повернулся Алмис к стражникам, - позвольте развеять ваши сомнения - я живой и здоровый, умирать или давать себя убить не собираюсь, - после чего прошел в комнату, заполнившуюся свежестью и запахом грозы. Алмис посмотрел на черное пятно, оставшееся от "него", укоризненно покачал головой, пробормотал что-то вроде "Кэтрим меня живьем съест", после чего продолжил, - не для того я прожил две сотни лет, чтобы сгореть от какой-то проекции. Мэри, чай! - повысил голос Алмис, когда увидел, что служанка так и продолжает таранить стену своим корпусом.

Когда доблестные стражи порядка покинули дом, снова, как ни в чём не бывало, оказавшийся на прежнем месте Алмис откинулся на спинку кресла, обратил свой взор на меня и немного почесал нос, словно решая, с чего начать разговор. Он уже было набрал воздуха, чтобы начать говорить, как служанка, странно косясь на Верховного Шамана, поставила на стол поднос с чаем, после чего мгновенно отбежала на несколько шагов. Видно, у нее страшный день получился: я со своим Драконом, Алмис, который умер и, словно Феникс, возродился. Наверно,

сегодня сходит, купит себе много горячительных напитков, и постарается забыть этот день, словно кошмар, которого никогда не было.

- Мэри, - обратился Алмис к служанке, отчего та опять вздрогнула. - Все в порядке, не стоит так переживать. Если ты сомневаешься, что я живой, можешь подойти и потыкать в меня пальцем, обещаю..., - Алмис не успел объяснить, что он обещает, как подлетевшая служанка принялась тыкать ему в плечо, в грудь и живот пальцами. Наконец послышался явный вздох облегчения и служанка промолвила:

- Господин Алмис, вы и правда живой? А я-то уж испугалась, что Вас того.... Ну...., - служанка немного помялась, глядя то на Алмиса, то на меня, после чего спохватилась, повернулась ко мне и принялась причитать, - это что ж твориться-то, а? Пришел, Драконом меня напугал, ковер загрязнил, чашки сейчас тоже грязными будут, да еще.....

- Мэри, мне кажется у тебя еще много работы на кухне, - мягко, но безапелляционно сказал Алмис, после чего служанка замолчала, бросила на меня рассерженный взгляд и удалилась.

- Не обращай внимания, - пояснил Алмис, когда увидел мои удивленный взгляд, провожающий служанку. - Мэри временно заменяет мою домработницу - Кэтрин, которая отпросилась на день в город, оставив вместо себя это ходячее недоразумение. И хотя Мэри работает у меня уже не первый раз, она еще не привыкла к некоторым особенностям, - сделав небольшую паузу, чтобы налить себе и мне чашку чая, Алмис принялся с заразительным удовольствием его пить. Меня переполняли вопросы, но раз хозяин решил, что сейчас время чайной церемонии, то прерывать его будет большой бестактностью. Взяв свою чашку, я последовал примеру Алмиса. Обычный чай, незначительно восстанавливающий уровни Жизни и Маны, никаких бафов или дебафов. Даже обидно стало - у простых старушек чай был намного вкусней и полезней, чем у Верховного Шамана. Пять минут мы провели в полной тишине. Не знаю как Алмис, закрывший глаза от удовольствия, я всячески старался отдать должное чаю, но ничего не получалось. Есть такое выражение - ни вкуса, ни цвета, ни запаха, его наверно придумал тот, кто пробовал чай у Верховного Шамана. Наконец Алмис отставил свою чашку и посмотрел на меня.

- Терпение - главная сила Шамана. Без него повелевать Духами не получится, они все как дети малые - капризные, своенравные, неугомонные. Если Шаман будет импульсивен, то у него ничего не выйдет. Давай я немного объясню тебе, что сегодня произошло. Первое. Я узнал о сокровищах Свитебела

довольно просто - за тобой следили отправленные мною Духи, с момента выхода от Мэра. Я ожидал, что ты сегодня меня посетишь и мне стало интересно понаблюдать за тобой. Кстати, если тебе будет не тяжело, я бы попросил тебя после нашего разговора сделать мне чай, который научили тебя делать почтенные дамы. То, что пили мы сейчас, чаем назвать можно с огромной натяжкой. Теперь второе. Пронто сказал, что ты являешься обладателем уникального Тотема - Дракона, поэтому я должен был проверить, прочно ли он на тебя завязан. В нашем мире очень много, скажем так, нехороших Шаманов, которые вполне могут осуществить отторжение твоего Тотема, если он не подходит тебе по Духу. Поэтому я создал проекцию своего Духа, наделил его силой и отправил общаться с тобой. Проекция получилась неказистая, я на внешний вид обратил внимание, когда уже к тебе ее отправил. Тапочки с ушами.... Стыдно было ужасно. Но свою задачу Дух выполнил - если бы Дракона можно было отторгнуть, ты бы его потерял. Мне кажется, лучше испытать разочарование сейчас, чем когда Дракон подрастет, и ты к нему привяжешься. Но все обошлось, поэтому прими мое искреннее восхищение таким красавцем. Я знаю, у тебя очень много вопросов ко мне, но я отвечу лишь на три. Обдумай их тщательно, прежде чем задать.

- За что Пронто отправили на Прик? - мгновенно выпалил я. Ради этого, по сути, к Алмису я и пришел.

- Он нарушил правила, не подчинившись воле Совета Шаманов. Следующий вопрос, - невозмутимо ответил Алмис.

Упс. Прокол. Когда же я научусь слушать других и думать? Пора отвыкать от импульсивности, и так она мне много бед принесла. Как же правильно спросить? Я стал сам себе задавать вопросы и стараться по образу Алмиса на них отвечать. Действительно, нужно думать, прежде чем спросить. Итак. Что нарушил Пронто? Правила. Какие правила нарушил Пронто? Принятые советом Шаманов. Почему совет Шаманов решил, что Пронто нарушил правила? ... Ээээ.... Мммм.... А что, хороший вопрос. Я уже было решил его задать, как меня осенило. Да потому что за это проголосовало большинство членов совета! Блин, засада какая-то! Алмис сидел и с улыбкой наслаждался моей попыткой структурировать имеющуюся информацию и заставить мозги работать. Неужели со стороны это так комично смотрится? Думай, голова, думай, я тебе такую же шапку, как у Алмиса достану, с рогами.

- Почему вы прекратили учить Шаманов? - наконец выпалил я. Что-то мне подсказывало, что копать нужно с моего собеседника, а не с Пронто.

Алмис откинулся на спинку и внимательно принялся смотреть на меня.

- Хороший вопрос. Я отвечу на него позже. Какой твой последний вопрос?

Да чтоб тебя! Я-то надеялся, что он сейчас все расскажет и по результатам его рассказа я смогу сформулировать свой третий вопрос. Но раз так, то получай:

- Что нужно сделать, чтобы Пронто вернули возможность вновь обучать Шаманов? Если это, конечно, ему нужно, - тихо уточнил я, но Алмис все таки меня услышал. Ну и ладно - если причины наказания Пронто нельзя вытащить из Алмиса, а я теперь в этом уверен, то может, двигаясь от обратного, у меня получится узнать причины ссылки моего бывшего начальника.

Около минуты Алмис сидел в кресле, слегка раскачиваясь взад-вперед, видимо, о чем-то напряженно думая. Неужели я угадал и задал правильные вопросы? Или он теперь думает, как под мои вопросы подвязать то, что он собирался рассказать мне с самого начала? Я вздохнул. Понять НПС довольно сложно. Они практически люди, даже действуют во многих вещах так же, как и мы, копируя человеческое поведение с ужасающей достоверностью. Имитаторы, и этим все сказано.

- Озадачил ты меня, озадачил. Теперь придется думать, что тебе рассказать, а что оставить на Корника. Он мне спасибо не скажет, если я сейчас выложу тебе все, что знаю про Пронто. Пока я думаю, сделай мне, пожалуйста, чай, который ты делал в доме Матрены сегодня утром. Только без настойки, - уточнил Алмис на всякий случай.

- Просто поразительно, какой незабываемый и неповторимый вкус имеет правильно приготовленный чай, - через несколько минут проговорил Алмис, наслаждаясь приготовленным мною ароматным чаем. Мэри словно коршун нависала надо мною все время, пока я его готовил, решив, что я планирую занять ее место. Она даже прогнать меня хотела с кухни, пришлось сказать, что Алмис просил именно меня приготовить чай, после чего пробурчала, что по кухне шляются все, кому ни попадя, но нужные ингредиенты и приборы предоставила.

- Вернемся к твоим вопросам. Я сложил с себя полномочия учителя Шаманов двенадцать лет назад, сразу, как только Пронто был исключен из Совета. Не смог я вынести творящегося произвола, - Алмис вздохнул, словно вспоминая неприятные минуты своей жизни. - У меня был ученик, очень способный ученик, который имел все шансы стать Предвестником. Буквально через год с начала обучения он заслужил звание Великого

Шамана, до Верховного ему оставалось всего лишь пройти испытание. Но что-то внутри него сломалось, и в один печальный момент Гераника обратился против своих братьев. По силе он не уступал Верховному Шаману, а по злобе - Темному Властелину Картоса. Я не смог его остановить, хотя в самом начале у меня была такая возможность - у меня просто не поднялась рука.... Затем стало поздно, так как мой бывший ученик достиг такого небывалого могущества, что с ним вряд ли бы справился даже Предвестник. Когда Гераника принялся уничтожать Шаманов, чтобы единолично, как он говорил, править Духами и миром, мой наставник потребовал создания большого Шаманского круга. Единственная вещь, которая своей мощью была способна остановить Геранику. Да, за его создание пришлось бы заплатить ужасную цену - полное лишение Шаманских способностей у всех пяти участников круга, но другого выхода не было. Глава совета, старший брат Гераники, отверг предложение, назвав Пронто выскочкой, сосунком и паникером, не видящим ничего дальше собственного носа. Тогда орк нарушил наши правила, бросив вызов главе Совета. По нашим правилам, если бросающий вызов проигрывает поединок, то он изгоняется из Совета и больше не имеет право обучать других. Верховный Шаман Пронто проиграл, а Гераника исчез, и вот уже двенадцать лет о нем нет никаких известий. После этого происшествия внутри меня что-то сломалось и я больше не могу обучать: меня гложет страх, что мой новый ученик повторит путь Гераники. Именно поэтому я следил за тобой с самого утра, мне нужно было понять - пускать ли тебя к себе, или нет. Что касается твоего третьего вопроса.... Вернуть Пронто звание можно только в одном случае - доказать, что поединок, который состоялся между ним и Шиамом, главой Совета, проводился с нарушением закона. Корник утверждал, что чувствовал присутствие постороннего Духа во время битвы, но у него не получилось вытащить ни слова из Пронто. Возьмешься ли ты выяснить, что случилось на самом деле?

Получено задание: "Восстановление справедливости"

Описание: В результате состоявшегося двенадцать лет назад поединка за звание главы Совета Шаманов, Верховный Шаман Пронто проиграл, навсегда лишившись звания и возможности обучать других. Есть подозрение, что поединок проводился с нарушением правил. Узнайте правду об этом поединке

у Корника, Пронто и других свидетелей. Класс задания: Уникальное Классовое. Награда - возвращение звания Верховного Шамана Пронто, Уникальная награда от главы Совета Шаманов. Штраф за отказ или невыполнение задания: нет.

- Я узнаю, что случилось двенадцать лет назад и обязательно выясню правду, - заверил я Алмиса, как только прочитал описание задания. Что-то сегодня мне прямо прет на задания! То Уникальное, то редкое, то Классовое уникальное! Осталось только потерпеть три месяца заключения в Колотовке и можно идти выяснять правду. Я задержался у Алмиса еще минут на двадцать-тридцать, в течение которых мы говорили о ничего не значащих темах, после чего поблагодарил его за информацию и пошел искать учителей Кулинарного и Кузнечного дела. Нужно обучаться делать себе слитки. Прокачка Ювелирки требует.

Под конец дня от игроков было уже не протолкнуться. И откуда их тут столько, на окраине Империи? Сидели бы в своем Анхурсе, не мешали бы мне ходить. В основном все носились на своих двоих, но пару раз я видел игроков на лошадях, а однажды и вовсе по небу пронесся ездовой грифон. Что же в этой локации забыл игрок девяностого уровня? Или это и есть тот самый герой, про которого говорил Вестник? Грифоны, или как их еще называли игроки: "летающие коровы", были самым распространенным средством передвижения среди игроков, достигших девяностого уровня и кому при этом некуда девать деньги. Бешеные деньги. Самая простая летающая корова стоила от миллиона золотых, но давала столько преимуществ, что некоторые игроки брали кредиты в реальности или Банках Барлионы, чтобы купить грифона в виртуальности. На мой взгляд - больные и зажравшиеся мажоры. Мне бы десять птичек где-нибудь достать, да продать, с усмешкой подумал я, сразу все мои проблемы исчезнут.

- Крокодил! Держи его! - из общего гула я выделил крик, поэтому обернулся, чтобы посмотреть на его источник. Мало того, что сегодня день плюшек, так сегодня еще и день потрясений. Я смотрел на самого, что ни на есть, настоящего кобольда. Точнее, игрока, который играет за кобольда. Хардкорщик. Игрок, который доказывает своим тридцатым уровнем, что за кобольдов можно также хорошо играть, как и за любую другую расу. Открыл гайд и посмотрел на свойства расы. Нда.

Расовый штраф на Интеллект:-75%. Соотношение требуемых очков характеристик: 1:3

Расовый штраф на Силу:-50%. Соотношение требуемых очков характеристик: 1:2

Расовый штраф на Выносливость:-50%. Соотношение требуемых очков характеристик: 1:2

Расовый бонус Ловкости:+100%. Соотношение требуемых очков характеристик: 4:1

Расовая способность: Невосприимчивость к ядам

Расовая способность: Способность видеть в темноте

*Расовая способность: (+Уровень*5) брони от всех типов урона за счет прочной шкуры.*

Расовая способность: Способность дышать под водой

Расовый навык: Замедляющий яд

Да это не просто жесть, это же смертоубийство какое-то! Плюшек, конечно, много, но с такими штрафами к основным характеристикам играть просто невозможно! Как он смог прокачать себе тридцатый уровень? Неужели на одной Ловкости? Рептиль Всехпосылающий. Даже имя себе выбрал, словно насмехаясь над обычными игроками. Странно, что он совершенно не реагировал на крики толпы, на НПС-детей, убегающих от него со всех ног. Просто шел себе целенаправленно в одну сторону, судя по траектории - в таверну. А вообще событие довольно неординарное для Дальгора. Еще бы - крокодил в городе. Страсти какие!

- А ну я тебя щас! - огромный детина, замахнувшись немалой дубиной, навис над кобольдом. Рептиль сжал кулаки, но не произнес ни слова, продолжая свое неторопливый путь. Действительно, хардкорщик!

Моим первым порывом было остановить мужика, но я сразу же задавил его в зародыше. Оно мне надо влезать? Я что, в паладины записался? И так проблем хватает, нечего еще и чужие на свои плечи вешать. К тому же Рептиль наверняка знает, как к нему относятся НПС. Тридцатый уровень таким крокодилом получить - это не дорогу перейти.

Бум! Дубина опустилась кобольду на голову. Вернее, на то место, где она только что была, звучно ударившись о мостовую. Рептиль неуловимым движением ускользнул в сторону, поднял хвост, появилось зеленое облако и мужик застыл каменным изваянием. Осмотревшись по сторонам, ненадолго задержав на

мне взор, Рептиль все также флегматично, и не обращая внимания на окружающих, двинулся в таверну. А полезная, оказывается, у кобольдов способность портить воздух. Интересно, ее перенять можно?

Глава 4. Сокровища Свитебела.

Усевшись на лавочку, в большом количестве разбросанных по центру Дальгора, я решил провести полную ревизию своих заданий. Нужно решить, какие делать сейчас, а что можно отложить до полного освобождения от кабалы досрочного освобождения.

Итак, что я имею.

-- Путь Шамана. Шаг 2. Найдите учителя Шаманов Корника. Классовое.

-- Поиск Тотема. Классовое.

-- Охота на Серую смерть. Обычное.

-- Ночной ужас поселения. Редкое.

-- Последняя надежда. Шаг 3. Задания еще нет, но оно скоро появится. Редкое.

-- Око Темной Вдовы. Задания тоже нет, но появится с 100 уровня. Легендарное.

-- Поиск темного координатора. Уникальное.

-- Не буди лихо, пока тихо. Редкое.

-- Восстановление справедливости. Уникальное классовое.

Девять заданий и только одно обычное. Неплохой набор для игрока 16 уровня. Первые два задания, как и последнее, точно переносятся на потом, когда меня выпустят из Колотовки. С третьего по пятое делается в Колотовке, завтра вернусь, решу, что делать с волками и Воргеном. Око пока откладывается на небывалое далеко. Либо до моего сотого уровня, либо до продажи на аукционе. Поиск координатора тоже нужно начать в Колотовке, знать бы еще, кто это может быть. Если он координирует работу, то либо должен постоянно курсировать между базами, либо принимать гостей. Нужно уточнить у Тиши или стражников, как часто к нам приезжают гости и к кому. Остается задание старушек. Вот им-то я сегодня-завтра и займусь.

Огромная башня мага, к которой я отправился за порталами, высилась над всем городом. Что странно, в любом городе, даже Анхурсе, башня мага является самым северным строением. Севернее - только стена или ворота. Почему так - никто не знает, а если и знает, то молчит.

Башня мага встретила меня своим стандартным двойным входом. Очередная "фишка" Барлионы - развитие человека через игру. Через общий вход можно войти в башню, подняться по пяти сотням ступенек и в самой верхней комнате встретиться с местным магом. К слову сказать, в каждом городе проживает

только по одному магу. В рамках Империи они как-то ранжируются, но в рамках города маг существует только один и является Верховным магом города. Так вот. Общий вход ведет к магу напрямую, зато второй позволяет получить у Верховного скидку. Заходишь во второй вход, система случайным образом выбирает тему и предлагает тебе ответить на ряд вопросов. Первая же ошибка прерывает испытание и игрок переносится к магу. Перед первым вопросом рискнувшему присваивается отрицательный коэффициент скидки, кажется, минус 2, а затем каждый правильный ответ увеличивает этот коэффициент на 1. Таким образом, чтобы выйти в ноль и получить ту же цену, что и игрок, пошедший в общий вход, в обязательном порядке нужно ответить на 2 вопроса. Затем идет работа над скидкой. Охотником я всего пару раз пробовал свои силы. Мне достались вопросы по литературе и искусству. В обоих случаях слился на втором вопросе. Что самое противное - если после испытания у мага ничего не купишь, то можно прощаться с обычными ценами у всех магов Барлионы. Надбавка составляла до 100%. Поэтому, если рискуешь - будь готов покупать свитки перемещения за бешеные деньги. В реальном мире игроки создали специальные ресурсы, на которых все сбрасывали доставшиеся им вопросы, но разработчики тоже сидят на этих ресурсах и постоянно обновляют собственную базу. Говорят, что у корпорации целый отдел только этим и занимается. Ладно, удачи им всем в своем нелегком труде.

Я практически вошел в общую дверь, когда что-то внутри меня запротестовало. Опять двадцать пять. Неужели что-то во мне верит, что я смогу пройти дальше двух вопросов? Конечно, с золотом сейчас проблем нет, но выкидывать в никуда пять сотен золотых - тоже не хочется. Блин. Придется идти! Не пройду - будет прецедент, что доверять внутреннему себе нельзя.

Вы вошли в Дверь выбора. Тема вопросов определена: Математика. Просим подтвердить, что вы готовы приступить к ответам.

Математика! Я чуть не запрыгал от радости, но постарался взять себя в руки. Ух, свезло-то как! С моим-то образованием и увлечением решения нестандартных задач! Прав был внутренний я! Я с замиранием сердца нажал на виртуальную кнопку и принялся ожидать первого вопроса. Вообще, в Барлионе любое подтверждение всегда делается с помощью виртуальных кнопок. Голосом управлять вещами, напрямую влияющими на игрока или

его персонажа, нельзя. В первые годы запуска возникло несколько неприятных разбирательств, когда игроки имитировали голос других игроков, получая доступ к их персонажам.

Вопрос 1. Назовите два числа, состоящие только из цифр "1", сумма и произведение которых одинаковы. Время ответа - 4 минуты.

Тут все просто. Ответ на эту задачу я знал - встречалась мне еще до Барлионы: 11 и 1,1. Но на решение этой задачи я затратил уже тогда очень немало времени. Обычно первый вопрос легкий и настраивает игрока на рабочий лад. Странно. Я ввел ответы в поле для ввода и нажал кнопку. Три дополнительные минуты идут на следующий вопрос.

Ответ принят. Текущий бонус скидки: -1

Вопрос 2. За свиток портала заплатили 1000 золотых, и еще осталось заплатить столько, сколько осталось бы заплатить, если бы заплатили столько, сколько осталось заплатить. Сколько стоит свиток? Время ответа - 7 минут.

Ух... Мозг сломать можно, пока логику поймешь предложения. Нужно перевести на человеческий язык: за свиток портала заплатили 1000 золотых и еще надо заплатить X, а если бы заплатили X, осталось бы заплатить X. В таком виде не такая уж и сложная задача.

$1000+X = X+X$. Отсюда $X=1000$, а свиток портала - 2000 золотых. Очень надеюсь, что это не намек на стоимость для меня. На два вопроса я ответил, в ноль вышел. В следующий раунд переходит уже пять минут.

Ответ принят. Текущий бонус скидки: 0

Вопрос 3. Имеется десятизначное натуральное число. Известно, что самая левая его цифра в точности

равна количеству нулей в записи числа, следующая за ней - количеству единиц и так далее до самой правой цифры, равной количеству девяток. Время ответа - 9 минут.

Уже интересней. Так, навскидку число назвать тяжело, пойдем вычислять его логическим путем. Предположим, что в числе одни нули. Тогда первая цифра должна быть 9 - девять нулей и девятка. Раз есть девятка - должна стоять единица на последнем месте. Нулей стало не 9, а 8. Убираем девятку, ставим восьмерку. Единица уже одна есть, значит, нулей будет не 8, а 7. Теперь, у нас одна единица, ставим единицу на второе место. Но тут же у нас получается, что единиц становится две. И появляется двойка. А нулей уже на два меньше. Черт, запутался. Заново. Нужно рисовать варианты на виртуальной бумаге. Я открыл внутренний блокнот и принялся рисовать.

Имеем, все нули: 900000001. Нулей не 9, а 8. 8000000010. Далее, есть единица, число теперь имеет вид 7100000100. Единиц теперь две, значит, появится двойка. А нули опять уменьшатся. Число теперь 6210001000. Проверяем. Шесть нулей. Две единицы. Одна двойка и одна шестерка. Все сходится. Посмотрел на таймер: 4,5 минуты. Едем дальше.

Ответ принят. Текущий бонус скидки: 1

Вопрос 4.

Я + С = О; М * А = Д; М + М неравно 2М

(О / Ф) + (М + М) - Я = ?

Время ответа - 8 минут.

Мой первый вариант ответа не блистал умом: (О/Ф)+(М+М)-Я=ХЗ. Причем полное. М+М неравно 2М. Глупость какая-то, а не математика. Если каждой букве соответствует свое число, то это выражение не может быть верным. Выходит, под буквой М может скрываться сразу два значения. Что в корне переворачивает

все мое представление о шифрах.

Вариант с тем, чтобы взять алфавит и подставить числовое значение буквы, я отмел сразу. Первое выражение противоречит этой логике, где Я - должно быть максимальное значение. Пару минут даже не мог сообразить, с какой стороны подходить к этой задаче. Где-то тут собака зарылась, причем зарылась очень глубоко. Посмотрел на таймер - 4 минуты. Твою же. Да я до следующей зимы буду решать эту глупость.

Стоп! Зимы? А что, если....

(10 / 2) + (3 + 5) - 1 = 12. Значит, ответ "Д"! И главное, как красиво придумали с М + М не равно 2М! Действительно, не равно!

Ответ принят. Текущий бонус скидки: 2

Вопрос 5.

Продолжите ряд: HHHeLiBO...

Время ответа - 5 минут.

Зима. Золото. Квадрат гипотенузы. Первые две минуты я потратил на то, чтобы честно понять логику и продолжить ряд, еще две минуты на то, чтобы вызвать у себя какую-либо ассоциацию. Ничего. Когда до окончания таймера оставалось несколько секунд, я случайным образом набрал первые попавшиеся символы и ввел ответ. Говорят, что если посадить обезьяну за пишущую машинку, то в перспективе бесконечность, она сможет написать "Войну и Мир".

Ответ принят. Текущий бонус скидки: 2

Ваш ответ неверен. Спасибо, что приняли участие в интерактивных вопросах. Обращаем внимание, что купленные за скидку товары невозможно продать другим игрокам. Желаем приятной игры.

Не в этот раз. Становится понятно, почему никто не продает результаты своего умственного труда. Наверняка же есть очень много всезнаек, которые решат те примеры, что достались мне, всего за пару минут и смогут получить такую скидку, что Маг им свои товары практически бесплатно должен будет отдать. Выходит, прикрыли лавочку с таким обогащением.

- Добро пожаловать, путник, - меня встретил почтенного вида старик, одетый в длинный белоснежный балахон. - Ты четырежды прошел испытание, это достойный результат. В честь этого я предоставлю тебе свои услуги сразу со скидкой, - маг посмотрел на мою красную повязку, - и небольшой наценкой. Не знаю, какое преступление ты совершил, но повязка означает, что ты еще не до конца его искупил. Что желаешь купить?

От Верховного мага я уходил самым довольнейшим Шаманом в Барлионе. Во-первых, купил пять свитков возвращения в Колотовку с дальностью переноса от Дальгора в Колотовку и один в Дальгор, на всякий случай. Вышли такие свитки мне по 400 золотых за штуку. Теперь могу исследовать местность вокруг Колотовки, не беспокоясь об обратном пути. Узнал о стоимости портала до Анхурса. Плакал. Десять тысяч золотых с учетом скидки. Нет уж. Ногами дойду, когда время придет. Купил у мага два свитка с заклинанием "Костяная ловушка", предназначенных для существа сотого уровня. По пять сотен золотых за свиток. Решил Воргена живым брать. Дорого, конечно, но за поимку существа такого уровня награда должна быть достойной. Если в округе завелись темные гоблины, то есть вероятность, что и Ворген относится к Картосу. Лишняя плюшка от Мэра мне не помешает.

- Добро пожаловать! Чем могу помочь? - Моей следующей остановкой стал учитель Ювелирного дела. Пора приниматься за ум и изучать новые возможности своей основной специальности.

- Я хочу обучиться Ювелирному делу, - тут я обратил внимание, что лицо учителя немного скисло. Скорее всего, он принял меня за новичка, который решил изучить редкую специальность с нуля.

- Чтобы знать, что предложить, прошу прикоснуться к книге, - отрешенным голосом проговорил учитель. Прикоснуться к книге? Зачем? Блин, почему я Охотником не заморачивался по специальностям? Сейчас бы знал, что ожидать. Ну, раз надо, значит надо.

- Неплохо, неплохо, - совершенно изменившимся голосом, в котором появились нотки заинтересованности, пробормотал учитель, бросив взгляд на появившиеся каракули. Не знаю, на каком языке это было написано, но в цифрах, что появились в

книге, я ничего не понимал. - Смотрю, у вас несомненные успехи в производстве Уникальных и Редких вещей. Особенно удачно Вам удаются кольца. Желаете выбрать себе специализацию? Стоимость определения - двести золотых.

Специализацию? Не понял. Какая специализация? Я мгновенно залез в гайд. О специализациях внутри специальности я ничего не знал.

Запрос: "Ювелирное дело и специализации". Прочитав появившийся текст, я все понял. При получении 10-го уровня можно получить первую специализацию: кольца, цепочки, серьги, камни или бижутерия. При первом уровне специализации на 10% увеличивается скорость разработки вещей, их прочность и шанс создать редкий предмет. Следующий уровень специализации приходит на 50-м уровне навыка, третий на 150, четвертый на 250 и пятый, последний, на 500. Век играй, век учись, все равно неучем умрешь. Не было у моего Охотника ни одной специальности, не знал таких особенностей. Мельком глянул, какие бонусы дают остальные мои специальности.

Горное дело - Влияние на Выносливость и Силу. На 10-м уровне они вырастают на 5%, и далее на 50-м, 150, 250 и 500 уровнях еще на 5% от текущего состояния базового уровня характеристики. Отличная специализация, нужно срочно бежать к учителю Горного дела, получить Крепость.

Кулинария - специализация по типу изготавливаемой еды и плюсовых характеристик. Влияния на мои основные характеристики отсутствуют. Жаль.

Картограф - влияние на восприятие мира, какие-то свитки и Интеллект! На каждом из пяти уровней специализации Интеллект увеличивается на 5%. Сегодня же начинаю прокачивать эту специальность. Я залез в настройки и поставил себе ежевечернюю напоминалку о необходимости прорисовывать карту местности, в которой я побывал за день. У Торговли никаких специализаций не было.

- Да, я хотел бы определиться со своей специализацией, - ответил я, протягивая деньги ожидающему учителю. Что приятно, я потратил довольно много времени, пока лазил по гайду, а НПС даже ухом не повел. Скорее всего, у него в настройках прописано отслеживать поведение игрока и не мешать общению с гайдами. - Я хотел бы специализироваться в кольцах, - из всего списка специализаций, кольца казались мне самой нейтральной специальностью.

- Вы уверены? Учтите, изменить специализацию невозможно. Только Император может удалить ее.

- Нет, не уверен, - что я говорю? - Я хочу взять

специализацию по камням. - Нда. Начинаю действовать, как писала на форуме Шаманка Шилопопая: полностью отключаю мозг как класс и работаю на одних чувствах. Кольца прибыльней, эффективней, выгодней, но я хотел камни.

- Уверены?

- Да, абсолютно.

Вы приобрели специализацию "Огранщик камней". Скорость обработки камней и шанс создания редкого камня увеличена на 10%.

- Поздравляю. Теперь давайте решим вопрос с Вашим обучением. Я могу предложить Вам пять свитков, которых нет у вас. Стоимость одного - 200 золотых. Будете брать?

Не дешевое удовольствие, оказывается, прокачивать себе Ювелирное дело. Тысячи золотых как не бывало! Ладно, будем считать это инвестициями в будущее. Я купил все имеющиеся у учителя свитки, и тут же изучил три из них.

Медный перстень.

-- Описание: Медный перстень. Прочность: 40. 3 случайные Характеристики из основного списка: (Сила, Ловкость, Интеллект, Выносливость, Ярость). Бонус характеристики Ремесло: + (Ремесло) случайных Характеристик из основного списка: (Сила, Ловкость, Интеллект, Выносливость, Ярость). Требуется уровень: 12;

-- Требование производства: уровень Ювелирного дела 12;

-- Ингредиенты: 2 Медных слитка, Простой ограненный Малахит;

-- Инструменты: Набор Ювелира. Форма для литья;

Ювелирный камень: Простой ограненный Малахит.

-- Описание: начальная огранка Малахита, пускай грубая, но уже придающая ему привлекательный вид. 1 случайная Характеристика из основного списка: (Сила, Ловкость, Интеллект, Выносливость, Ярость). Бонус

характеристики Ремесло: + (Ремесло) случайных Характеристик из основного списка: (Сила, Ловкость, Интеллект, Выносливость, Ярость). Требуется уровень: 10;

-- Требование производства: уровень Ювелирного дела 12;

-- Ингредиенты: 1 кусок Малахита;

-- Инструменты: Набор Ювелира;

Малахитовая Шкатулка.

-- Описание: Аккуратная и надежная шкатулка для ювелирных изделий. Позволяет разместить в себе 5 предметов. Бонус характеристики Ремесло: Шкатулка позволяет разместить в себе дополнительно (Ремесло) предметов. Класс предмета: Необычный. Требуется уровень: 10;

-- Требование производства: уровень Ювелирного дела 12;

-- Ингредиенты: 2 куска Малахита;

-- Инструменты: Набор Ювелира;

Еще два рецепта по огранке Лазурита я засунул в мешок. Для их изучения необходим 16-18 уровень Ювелирного дела, поэтому для меня они сейчас бесполезны. Медный перстень меня разочаровал, не смотря на характеристики вставленного камня, перстень по умолчанию будет давать только +3. Проще объединять кольцо из проволоки и обработанный Малахит, результат получится лучше. А вот Простой ограненный Малахит и Шкатулка порадовали. Если по камню - с Ремеслом каждый обработанный Малахит будет выдавать уже по +5 к характеристике, против +4 от Каменного клыка и бриллианта. Очень приятный бонус. А если Шкатулка в инвентаре будет занимать только одно место, то цены ей не будет - засуну туда шахматные фигурки и освобожу себе много места. Жаль, продать Шкатулку будет трудно, - пользоваться ею могут только Ювелиры, для остальных она не более чем предмет интерьера. А покупать то, что можешь сделать сам.... Глупо и неправильно, я уверен, что все Ювелиры делают себе Шкатулки самостоятельно. Решено, вернусь в Колотовку, создам себе собственную Шкатулку.

- Еще одно, я хочу тебе сразу сказать небольшое ограничение. До тех пор, пока Вы не получите второй уровень специализации, не сможете создавать вещи, суммарно повышающие характеристики выше 12. Я предупреждаю, так как

вижу, что Вы обладаете редкой специальностью Ремесло. Не часто к Ювелирам заходят свободные жители с такой специальностью, не часто.

- Спасибо, уважаемый, за науку и предупреждение, - я постарался быть вежливым, но внутренне выражал крайнее негодование. Я-то планировал, что скоро буду делать вещи на +15. Нужно только обучиться, да прокачаться. А тут такой удар по моему карману - до 50-го уровня Ювелирного дела мои вещи будут давать не более 12 характеристик. Вот же засада....

Учитель Горного дела, практически квадратный дворф, за триста золотых обучил меня специализации "Крепость". Даже подарил нашивку на плащ: "Махатель". Никаких бонусов к характеристикам, только Привлекательность повышается на 1 пункт. С моими 2-я - очень актуальная прибавка.

У учителя Кулинарного дела я смог изучить только 5 рецептов: Жареное мясо волка, оленя, зайца, лисы и кабана, которые восстанавливали уровень Жизни от 30 до 120 пунктов. Для моего 5-го уровня больше ничего не было.

Последним из учителей, к которым я решил отправиться перед уходом из Дальгора, стал учитель Кузнечного дела. Как я не бегал от этой специальности на руднике, она меня все же догнала. Учителем оказался огромный орк, сидевший возле кузницы, из которой выносили какого-то игрока. Не понял, игрок что - спекся? Если его выносят, то он потерял управление над персонажем. Это возможно только в одном случае - полная потеря Бодрости.

- Переработал малость, - видя мой интерес, прокомментировал орк. - Этому неучу сколько раз говорили - отдохни! Нет же! Он сильный и выносливый! Теперь неделю в кузницу не сможет зайти - сил на это не будет. И почему у некоторых свободных жителей мозгов совсем нет? Кто за него думать будет? Ты что хотел? - это уже ко мне.

- Учиться хотел. Стать еще одним таким же, - я кивнул в сторону игрока, которого положили у стены кузницы. Бодрость у него восстановится в течение часа, ничего страшного с ним не случится. А вот то, что на переработавшего игрока вешается недельный дебаф "Бессилие", как услужливо подсказал мне гайд - это новость. С таким дебафом невозможно заниматься ни одной специальностью - ни производственной, ни добывающей. Неслабый удар по карману зазевавшегося игрока. Не буду убирать оповещение о потере Бодрости, пусть висит.

- Учиться дело не хитрое, коли деньги есть. Десять золотых монет стоит обучение, да еще пять - инструменты, - проговорил орк, периодически косясь на мою повязку. Черт! Что мне мешало

обучиться Кузнечному делу на Прике?

- Держите, - я протянул орку деньги. - Желание мое твердо, никакие деньги меня не остановят.

- Хм, - хрюкнул орк, принимая деньги, - глядишь, и выйдет толк с таким-то подходом.

Вы приобрели специальность "Кузнечное дело". Текущий уровень 1.

Вы получили предмет: Набор Кузнеца (Внимание, места в сумке не занимает).

Я открыл страницу с кузнечными навыками и принялся ее изучать.

Выплавка слитков.

-- Описание: Способность позволяет переплавить 5 кусков руды в 1 слиток. Скорость выплавки зависит от Ловкости игрока и уровня Кузнечного дела. Бонус характеристики Ремесло: при переплавке руды у вас есть (Ремесло) процентный шанс обнаружить Драгоценный камень, соответствующий уровню руды;

-- Ингредиенты: Медный слиток (с 1 уровня Кузнечного дела): 5 кусков Медной руды; Оловянный слиток (с 7 уровня Кузнечного дела): 5 кусков Оловянной руды; Бронзовый слиток (с 14 уровня Кузнечного дела): 4 куска Медной руды и 1 кусок Оловянной руды; Серебряный слиток (с 21 уровня Кузнечного дела): 5 кусков Серебряной руды.

-- Инструменты: Набор Кузнеца;

У меня даже сердце замерло, когда я прочитал бонус от Ремесла и мгновенно залез в гайд. Шанс появления Сапфировой жилы - 0,001%, в основном Сапфиры добывают путем просеивания Элементиевой руды, откуда они добываются уже с шансом в 0,5%. А если я буду прокачивать Кузнечное дело и дойду до 190 уровня, когда можно выплавлять Элементивые слитки, то, даже с текущим уровнем Ремесла, имею шанс в четыре процента на получение Сапфира. Я посмотрел другие редкие

камни. Изумруд - шанс появления жилы 0,02%, добыча при просеивании - 2%. Алмаз - 0,0001% и 0,001% соответственно. От волнения у меня вспотели ладони. Для переплавки Призрачного железа, из которого можно получить Алмаз, необходим 310 уровень Кузнечного дела, но цены на Алмазы могут перекрыть любые расходы на такую прокачку. Я нервно заходил возле кузни - теперь главное, чтобы никто не узнал, что Ремесло и Кузнечное дело имеет такое приятное сочетание. Я был уверен, что в Топ кланах знают об особенности этой характеристики, но не спешат делиться информацией с конкурентами. Экономически это не выгодно. Даже в гайдах и на форуме было написано только то, что Ремесло - характеристика, влияющая на производственные специальности. Все, больше по запросу "Ремесло" поиск не выдал никаких результатов, словно кто-то целенаправленно чистит любую информацию по данной теме. Что, кстати, не лишено смысла - с учетом денег, которые крутятся в Барлионе, подкупить, а еще лучше устроиться работать модератором форума или гайда - раз плюнуть. Значит нужно молчать в тряпочку, что у меня есть Ремесло, и приняться...

От дальнейших размышлений меня негромкий кашель орка.

- Ты зачем тут бегаешь, пыль подымаешь? Ты сюда учиться пришел или круги наворачивать? Ежели круги, то ступай далее, тут лоботрясам делать нечего!

- Простите, уважаемый. Виноват я, - с НПС нужно обходиться почтительно, это правило я выработал еще Охотником. - Обрадовался, что теперь смогу стать настоящим кузнецом и на миг замечтался.

- Настоящим кузнецом ты не станешь, коли будешь одни слитки делать. Ты же окромя них больше ничего делать не умеешь. Кузнец - это призвание, - торжественно проговорил орк. Странно, очень наш разговор походит на подготовку к получению задания. Нужно раскрутить орка, может и прилетит какая плюшка.

- Склоняю голову перед вашей мудростью, уважаемый учитель. Скажите, а как я могу стать настоящим кузнецом? - после такого обращения НПС не мог не выдать мне задания, если оно у него есть. Конечно, есть еще зависимость от репутации, но в таком случае НПС должен ответить, что еще не доверяет мне и не может первому встречному доверить такую тайну.

- Неужто непонятно? Работать надо, оболтус! - орк демонстративно отвернулся и вошел в кузницу. Отличное задание, в самую точку.

Уже перед самым уходом из Дальгора я забежал в лавку Алхимика. В ней продал оставшиеся после разбора вещи, а также

купил несколько мгновенных зелий на +300 к Жизни и + 300 к Мане. Теперь можно смело двигаться на поиски сокровищ. Проведя ревизию, я присвистнул. Не слабо, оказывается, я сегодня походил по магазинам! Осталось всего 10684 золотых. Ничего, Свитебел мне все возместит!

Определенные мысли, что с получением сокровищ Свитебела могут возникнуть небольшие трудности, начали у меня зарождаться, когда до отмеченной на карте точки оставалось не более двух километров. Дорогу преградило огромное болото. Причем этого болота не было на карте. Я опустился на землю под ветвистым деревом, растущим у самого его края. Лазить по болоту ночью у меня не было никакого желания - кто его знает, какая живность тут живет. Терять 12 часов на перерождение из-за собственной глупости... Нет уж, увольте. До возвращения в Колотовку есть еще 26 часов, небольшой отдых погоды не сделает. Утром, со свежими силами и при свете солнца найду способ пробраться через это препятствие. Открыв карту, я принялся заносить на нее весь свой сегодняшний маршрут. Хорошая штука - Картограф. Даже с такими талантами к рисованию, как у меня, то есть совсем никакими, можно рисовать прекрасные и детализированные карты. Главное вспомнить, желательно с подробностями, весь свой путь. Перо в руке само нарисует нужные обозначения на карте, причем во всех масштабах. Закрыв карту, получив сразу второй уровень Картографа, я достал два куска Малахита и принялся изучать, что и как нужно делать для создания Малахитовой шкатулки. Требований по наличию специфических инструментов нет, все, что нужно, у меня с собой. Зачем бесцельно проводить вечер?

Работать с Малахитом оказалось интересно и увлекательно. Здорово, наверно, скульпторам. Камней вокруг валяется навалом, берешь зубило, молоток и вперед. Ограничения только одно - собственные руки. Если они кривые, то никакие учителя Скульпторов их не выправят. Из любой кульптуры будет получаться Квазимодо. Вырезав крышку и поместив ее на положенное место, я откинулся к дереву и посмотрел на творение своих рук. Простенькая, незатейливая, местами грубоватая, для меня Шкатулка была не просто очередным изделием, а предметом, созданным с душой. Эх, как же я давно не занимался производством! Это даже интересней, чем бездумное убивание мобов.

Создан предмет: Малахитовая Шкатулка. Свободных слотов для Ювелирных изделий: 9. Класс предмета:

Необычный. Требуется уровень 10.

Получены улучшения навыков:

+30% навыка основной специальности Ювелирное дело. Итого 91%

Засунув в Шкатулку фигурки Воинов орков, я сложил все вещи обратно в мешок и завалился спать. Теперь осталось дождаться утра и добраться до отмеченной на карте точки.

Получен урон. Уровень Жизни снизился на 1: 1 (Укус). Итого Жизни: 729 из 730

Я проснулся от острого укола и мгновенно вскочил на ноги. Что случилось? Не смотря на то, что чей-то укус снес мне всего единицу Жизни, было ужасно больно.

Получен урон. Уровень Жизни снизился на 1: 1 (Укус). Итого Жизни: 728 из 730

Я инстинктивно хлопнул себя по тому месту, куда меня только что укусило. Что происходит?

Получен опыт: +1 Опыта, до уровня осталось 1000

Опыт? Что-то я перестал совсем понимать, что происходит. Может, стоит проснуться? Я посмотрел на руку, которой прихлопнул нечто непонятное. Чтоб тебя! Как же я про вас забыл, родимые? Комары! Самые обычные комары, коих полным полно на просторах игры. В отличие от своих реальных собратьев, виртуальные комары не жужжат, отчего отследить их передвижение становится практически невозможно. И, что еще противнее, если не использовать специальную одежду, то они

снимали по единице Жизни даже с полностью закованного в латы игрока. Причем, если судить по местам укусов, прошивали броню насквозь, совершенно ее не замечая. Конечно, один или два укуса ничего с игроком не сделают, но когда налетает целая стая, то выжить без заклинаний, бьющих по площади практически невозможно. Заедят до смерти.

Осмотрелся. В свете второй луны Барлионы, которая только что взошла на небо, я смог рассмотреть огромную шевелящуюся тучу насекомых. По своим размерам комары Барлионы в три раза превосходили самых крупных комаров реальности, так что увидеть их не составляло труда. Прошло буквально несколько мгновений, как я полностью оказался окружен этим мельтешащим облаком.

Эх. Сейчас бы что-нибудь массовое, сразу пару тысяч Опыта можно было бы получить. А так придется на перерождение отправляться. Удобнее ухватив Колотушку, я посмотрел на облако.

Получен урон. Уровень Жизни снизился на 1: 1 (Укус). Итого Жизни: 727 из 730

Получен урон…

Получен урон….

Началось. Я яростно отмахивался Колотушкой, каждым взмахом получая по 5-10 единиц Опыта. Но комаров, казалось, становилось все больше и больше, а мой уровень Жизни - все меньше и меньше.

Уровень Бодрости 30. Остановись, злобный Шаман!

Твою же налево. Этого еще не хватало! Призвав в себя очередного Духа Исцеления, до меня стало доходить, что из этой битвы мне живым не выйти. Судя по таймеру возвращения в Колотовку, прошло уже два часа ожесточенного махания Колотушкой, но конца и края комарам не было видно. По Мане буквально через пару минут я сольюсь в ноль и это при моем

уровне ее восполнения! Слишком много укусов я пропускаю. Загрызут меня комары насмерть, как пить дать. Конечно, были и положительные моменты битвы. Уровень Устойчивости вырос уже до 23 и продолжал планомерно увеличиваться. Интеллект поднялся до 57, Сила до 23, Ловкость до 14. Даже Выносливость поднялась на четыре пункта и стала равна 34. Про Опыт и говорить не приходилось. За два часа я успел получить сразу два уровня, доведя количество свободных очков характеристик до 20. Здорово, конечно, но я не хочу отправляться на перерождение. Сильно не хочу. А если продолжу махать Колотушкой и дальше, то Бодрость упадет в ноль и на два часа я буду предоставлен комарам в их полное распоряжение.

Нужно что-то решать и решать быстро. Комары не исчезнут, пока не исчезну я. Солнце, которое должно появиться через пару часов, на них не действует. Летают они быстро, убежать не получится. Уплыть тоже. Стоп. Уплыть! Они же не могут под воду залететь! И пускай в болоте не вода, а непонятная зеленоватая жижа, но просидеть в ней пару часов не страшно. Насколько я помню, именно такой срок у комаров на смену цели.

Размахивая Колотушкой, продолжая получать Опыт единицу за единицей, я добежал до края болота и с разгона прыгнул в жижу. Понимал, что нужно было вначале разведать глубину в данном месте, но на это у меня совершенно не оставалось времени. Уровень Бодрости перевалил за двадцатку и стремился к десятке. Если она достигнет этой отметки, то на два часа я статуя. Пришлось рисковать.

Мне повезло. В месте, в которое я ушел с головой, было не глубоко. Всего-то мне по грудь. Набрав воздуха, скорее по привычке из реальности, я с головой ушел под жижу. Мгновенно появилось окошко, показывающее, что воздуха мне хватит на три минуты. После этого либо на десять секунд нужно вылезти на воздух, либо тонуть. А на воздухе находятся комары, которые с превеликой радостью обновят свой счетчик поиска цели. Хотя... Если они за десять секунд успеют до меня добраться!

Медленно, преодолевая сопротивление тины, я двинулся по направлению к сокровищу Свитебела и подальше от комаров. Когда до окончания срока пребывания без воздуха осталось несколько секунд, я осторожно вынырнул и осмотрелся. Я смог пройти не более пятидесяти метров, поэтому прекрасно видел кружащееся облако насекомых. Но они-то меня не видели! И это было замечательно! Я дождался положенные десять секунд и уже собирался нырнуть обратно, как увидел сообщение:

Получено достижение!

Ныряльщик 1 уровня (до следующего уровня - 27 минут проведенных под водой).

Награда за достижение: Время нахождения под водой увеличено на 1%. Текущее время: 3 минуты 1,8 секунд

Посмотреть список достижений можно в настройках персонажа

Уж лучше достижение Ныряльщик, чем Ромео и Джульетта, полученное мной пару дней назад. Среди Ныряльщиков даже конкурсы проводились по поиску драгоценностей, если память мне не изменяет. Попаду в Анхурс, надо будет уточнить.

Три раза я выныривал и восстанавливал полоску воздуха, пока от комаров не осталось и следа. Мана практически восстановилась, да и Бодрость больше не заставляла оглядываться на себя каждую секунду. Жизнь начала налаживаться!

Получен урон. Уровень Жизни снизился на 2: 2 (Укус). Итого Жизни: 768 из 770.

Вы теряете по 2 Жизни каждые 5 секунд в течение тридцати секунд, или до тех пор, пока не удалите Пиявку.

Даже эмоций не было. Призвав Духа молнии в присосавшуюся ко мне пиявку, я вынырнул и огляделся. До ближайшего островка не далеко - метров сто. Если вплавь, то за минуту доберусь, переведу дух. К тому же не мешало бы....

Получен урон.... Вы теряете по 2 Жизни каждые 5 секунд...

Пиявок было намного меньше, чем комаров, но они имели очень неприятную особенность - я понятия не имел, куда они меня кусают, чтобы выделить и ударить. Даже с моим полным ощущением боли, я не чувствовал укусы пиявок, поэтому ориентировался только на возникающие сообщения об уроне. После чего приходилось останавливаться и удалять присосавшуюся гадость.

Сто метров до островка я преодолел за полчаса. В какой-то момент у меня даже мелькнула мысль, чтобы оставить присосавшихся ко мне пиявок и добраться до островка максимально быстро, но уже через десять метров такого эксперимента уровень Жизни опустился на 20 проентов. Пришлось останавливаться, призывать в себя Духа лечения, а затем снимать с себя кровопийц.

Островок встретил меня удивительным спокойствием и зеленой травкой. Практически полностью обессиленный, всего с 24 единицами Бодрости, я упал в траву. Заплыв на сто метров тоже неплохо поднял мои характеристики: +2 Выносливости, +3 Интеллект, + 3 Устойчивости и новый, уже 19 уровень персонажа. Неплохо сокровища мне даются! Буквально за пару часов их поиска прокачался так, как на руднике за месяц работы.

До отмеченной на карте точки оставалось недалеко, я даже видел островок в трех-четырех сотнях метрах перед собой. Чтобы получить сокровища, нужно на него попасть, но я не спешил бежать к нему, сломя голову. Внутренний голос просто вопил о том, что напрямую двигаться противопоказано, и я полностью его поддерживал. Слишком тихая и спокойная гладь простиралась до островка, в центре которого стояло небольшое древо.

Усевшись на траву своего острова, я принялся думать. Хотя даже не думать, просто чего-то ждать. Островок, на который я попал, был не таким уж и большим - метров тридцать в диаметре и практически идеально круглый. Странный островок. Внезапно между островами раздался едва слышный всплеск воды. Мелькнула тень и тут же исчезла, но я успел взять ее в цель. Аллигатор, 20 уровень. Судя по всему, очередной заслон перед сокровищами. Да достали уже! Надоело выступать в качестве мальчика для битья. Двадцатый уровень, говоришь. Замечательно! Где там мой Бубен и Колотушка?

У Шамана три руки

Раздался приглушенный рык и аллигатор мгновенно показался на поверхности. Мотнув головой, он определился с

направлением и двинулся в мою сторону. Иди, я тут. Один Дух молнии снес крокодилу половину Жизни, поэтому дождавшись, пока он взберется на островок, я призвал второго Духа. Кусок мяса и шкура Аллигатора - неплохая добыча. Подняв мясо, я бросил его в воду. Буду выманивать зеленых по одному.

По одному не получилось. Как только мясо упало в болото, все пространство вокруг пришло в движение и аллигаторы полезли со всех сторон. Эээээ.... Как-то я не на это рассчитывал, бросая мясо в воду. Но... Посмотрю, на что я способен как Шаман. Количество Маны - 1980, на одного Крокодила требуется два Духа молний, один Дух стоит 76 Маны. Следовательно, 26 Духов молний я могу призвать без всяких ограничений. А дальше буду надеяться на свое восполнение.

Всего Аллигаторов оказалось сорок штук. Я носился по острову, постоянно вызывая Духов молний, но кишащий крокодилами остров не давал мне возможности хорошенько развернуться. Пару раз я был на грани провала, пришлось пользоваться эликсиром исцеления, но в целом битва прошла без проблем. Мана восстанавливалась довольно быстро, крокодилы, хотя их и было очень много, бегали медленно, Бубен работал исправно, а Духи прилетали сразу после вызова. Когда последний крокодил завершил свое существование в игре на ближайшие три дня, время восстановления мобов, я получил двадцать первый уровень, +3 Интеллекту, + 2 Устойчивости и открытый путь к острову.

Собрав добычу, я вплавь добрался до своей цели. Теперь осталось только взобраться по холму к дереву и встретиться с лихом лесным.

Негромкий всплеск заставил меня замереть. Я же перебил всех зеленых, что тут еще плескается? Медленно, стараясь не делать резких движений, я обернулся. Как знал, что островок, на котором я бился с аллигаторами, не обычный. Да и не островок это, как оказалось. Огромная черепаха, вытянув свою сморщенную голову, уверенно двигалась в мою сторону. Словно танк. Межу нами оставались всего сорок метров, как черепаха сделала неуловимое движение головой, что-то поймала в воде, остановилась и принялась жевать. Над ней появилась красная полоска "Сытость", заполнившаяся зеленым цветом на 5 процентов. Это что, она мной закусить хочет? Я выделил Черепаху и посмотрел на уровень ее Жизни. Мать моя женщина! Сотый уровень, сто пятьдесят тысяч Жизни! Своими Духами я ее только за неделю запинаю....

Черепаха вновь сделала неуловимое движение и вытащила из болота очередную жертву и принялась увлеченно жевать. Для

своего огромнейшего роста она очень подвижна! Уровень сытости заполнился до 10%, после чего черепаха все также неторопливо двинулась ко мне. Странно, а я думал, что после крокодилов в болоте больше никто не живет. Кого же она ловит?

Думать. Нужно думать, причем быстро. Убить я ее не смогу. Убежать не удастся. Накормить? А чем? Мясо аллигаторов! У меня же сорок кусков мяса есть! Между мной и черепахой осталось около десяти метров, поэтому я быстро вывалил из мешка все сырое мясо, что выбил из крокодилов и отбежал вверх по склону. Ну же, пусть сработает....

Черепаха выползла на берег, остановилась возле моей кучи, которая смотрелась просто наивно по сравнению с ее огромным ростом, понюхала, как собака, мясо и принялась его поедать. 20% Сытости. Сорок. Семьдесят. Девяносто. Девяносто девять. Все, мясо закончилось.

Не до конца наевшаяся туша подняла голову, посмотрела на меня и опять неторопливым шагом двинулась ко мне. Вот же блин! Я развернулся и со всех ног бросился бежать к противоположному концу острова. Он хоть и небольшой, метров пятьдесят в диаметре, но пока это голодное туловище до меня доползет, я что-нибудь придумаю.

Задумка была великолепной, но ей не суждено было сбыться. Едва я развернулся и сделал несколько шагов, как Черепаха стрелой выкинула голову, зажала меня в пасти и принялась неторопливо пережевывать. Боль была адской. Меня словно перемалывало между двумя жерновами, уровень Жизни камнем устремился к нулю, я орал, кричал, но боль не исчезала.

Внезапно все прекратилось. Я рухнул на землю, судорожно стараясь вдохнуть воздух. Прошла минута, прежде чем я пришел в себя и смог осмотреться. Уровень Жизни - 25 единиц. Прочность всех вещей уменьшена на 70%, а рядом со мной лежала туша спящей Черепахи, у которой был полностью заполнен уровень Сытости. Призвав в себя сразу четверых Духов исцеления, я смог подняться на подкашивающиеся ноги.

Устойчивость достигла уже 30, по идее, я должен испытывать на 6% меньше боли. Что-то я не заметил в зубах Черепахи никакого уменьшения. Кажется, что еще и увеличили на сто процентов. Меня всего передернуло от воспоминаний. И все это ради каких-то сокровищ? Где они? Вот я, вот остров, отмеченный на карте, где же сундук и сокровища?

Дождавшись полного восстановления Маны, я двинулся к древу, возвышающемуся в центре острова. Если сундук и должен быть, то он будет именно там.

- Стой путник! Ты прошел сквозь огонь, пришло время

пройти сквозь воду, - между деревом и мной возникло какое-то лохматое и бесформенное нечто. Так вот какое ты, лихо лесное. Значит, это твоих рук дело? Значит, это ты, гад, отвечаешь и за комаров, и за пиявок, и за крокодилов? Отдельно выделю Черепашку, мирно сопящую недалеко. Все это ты натворило? Тридцатый уровень, две с половиной тысячи Жизни, уровень защиты неизвестен, но мне уже не важно. Я злой и раздраженный, а лихо так удачно попало под руку.

- Мой первый вопрос..., - начало лихо, но я его нагло перебил. Как же достали все своими загадками!

У Шамана три руки

Это за комаров. Они же меня могли насмерть загрызть!

- Остановись, Шаман! Что ты делаешь? - взвыло лихо лесное, прервав свой вопрос.

И крыло из-за плеча

Это за пиявок. Мало того, что заставил в эту зеленую жижу нырять, так еще и пиявок призвал. А вдруг я их боюсь?

- Это против правил! - Давай, давай, ори громче. Возмущайся. Мне как раз нужно еще пару дополнительных секунд.

От дыхания его

Как же без крокодилов. Они хоть и не сильно меня побеспокоили, но только из-за того, что я в воду не сунулся. Что могло случиться, не послушай я внутреннего голоса, даже думать страшно.

- Давай договоримся! - так лихо лесное оказывается еще и торгаш?

Разгорается свеча

Это за Черепашку ниндзя. За нее и одного Духа мало, нужно сразу три прописать.

- Смилуйся, выкуплю жизнь свою, - лихо уже хрипело. Конечно, осталось всего лишь 10 Жизни. И Колотушкой добить смогу, если что. Нечего попадаться под руку злому Шаману. Я и зашибить смогу. Загадки ему разгадывай. Пару Духов молнии и все загадки сами разгадываются.

- Клянешься, что не причинишь мне вреда, ни делом, ни помыслом? - спросил я лихо, опускаясь на колени. Странно, Бодрости еще 40 единиц, но мне казалось, что на плечи навалилась вся тяжесть мира.- Ну? - рыкнул я, видя, что лихо замялось. Нехорошо падать в отключку, оставляя его недобитым. - Раз нет, то ты сам выбрал свою участь. У Шамана три...

- Клянусь! - выкрикнуло волосатое нечто, и, буквально за мгновение до потери сознания, я почувствовал, что тяжесть исчезла. Но мне было уже все равно. Я устал и мне нужно отдохнуть.

***

В себя я пришел, если судить по таймеру, только через десять часов. Мирно спящая гора, в роли которой выступала Черепаха, исчезла. Видимо, не понравилось ей спать на открытом воздухе. Я развернулся и под единственным деревом на острове увидел круглое волосатое нечто, так надолго отправившее меня в забытье. Ни ног, ни головы, ни глаз. Практически круглый меховой комок.

- Очнулся? - словно воздушный шар, лихо плавно плыло над землей.

- Очнулся, - угрюмо подтвердил я. - Чем это ты меня так?

- Заклинание забвения. Не думало я, что ты сразу нападешь. Думало, вначале попробуешь загадку разгадать, мозги поломаешь, а вот оно как все вышло. Не готово оказалось. Ты зачем сюда пришел-то? Тут, кроме комаров да меня, и нет никого.

- Так не в гости пришел. Поведали мне, что в этом месте Свитебел сокровища свои схоронил. Вот я за ними и пришел. Нечего им зря пропадать.

- Аааа! Ты искатель! Я-то уже подумало, что злодей какой, недоброе замыслил. А тебя, видимо, сестры ко мне послали? Что же ты, мил человек, натворил такого, что тебя на верную смерть отправили?

- Смерть?

- Конечно. Неужто ты думаешь, я тебе сокровища отдам? Не для того я их стерегло столько лет, чтобы отдавать первому встречному. И нечего на меня так поглядывать, сразу нужно было убивать, когда возможность была. Сейчас же я подготовилось. Можешь, конечно, попробовать, но учти - в таком случае клятва не причинять тебе вреда не будет действовать.

- Понятно. И что, никакого шанса на то, что я отсюда живым уйду?

- Да нужен ты мне! Ступай куда хочешь. Можешь даже тут остаться, мне не мешаешь. Сокровища все равно не найдешь, а победить меня не получится - я тщательно подготовилось.

- Постой. Ты говорило, что готово выкупить свою жизнь. Говорило? - я дождался утвердительного хрюка лиха, после чего продолжил, - тогда взамен твоей жизни я хочу получить сокровища.

- Думаешь, самый хитрый? Не выйдет. Свитебел запрет поставил. Не могу я выдать сокровища даже под страхом собственной смерти. Могу отдать только ему, либо его другу. Что

касается выкупа - я тебе вместо смерти дарю возможность поговорить со мной. Даже на вопросы твои буду отвечать, не на все, конечно, но буду.

- Так я и есть друг, - раз с выкупом не прокатило, буду стараться раскрутить лихо другим способом.

- Какой же ты друг? Свитебел сокровища спрятал сорок лет назад, когда тебя еще и в разработке не было, - довольно улыбнулось лихо собственной шутке. Выходит, сокровища были спрятаны еще до запуска Барлионы. Значит, - это заранее подготовленное задание, а не генерируемое случайным образом в зависимости от действий игрока. Это радует. С таких заданий добыча "вкуснее" бывает. Осталось только эту вкусность получить. Может, рискнуть, да вновь устроить бой? Нужно всего лишь пять Духов Молнии призвать.... Успею ли?

- К тому же, я прекрасно помню друга Свитебела, - продолжало лихо. - Ты на него никак не похож.

Не прокатило. Ладно, пойдем другим путем.

- Скажи, а тебе не надоело тут сидеть? Ты же лесное лихо, а не болотное. Сорок лет томиться в одиночестве, охраняя сокровища, которые даже никогда не видело.... Разве не глупо все это?

- Как это я не видело сокровища? Я на него каждый день смотрю, - удивилось лихо, но что-то в голосе меня зацепило. Нужно крутить дальше.

- И что же ты видишь? Закрытый сундук? А ты уверено, что в нем есть сокровища? Может, единственное сокровище - это сам сундук! Ты хоть раз внутрь заглядывало? Могу поспорить, что нет.

- Но... Свитебел говорил, что... - уже неуверенно проговорило лихо. Добить, нужно обязательно добить. Мне бы глазком посмотреть на то, ради чего я сюда шел. Если вещь стоящая, то и атаковать лихо можно.

- И ты поверило купцу? У него же в должностной инструкции написано: обмани всех и получи прибыль. Тебя он как упросил сокровища сторожить?

- Не он просил. Друг его, которому я никак не могло отказать. Да и мало кто смог бы, - лихо несколько мгновений помялось, после чего спросило, - а ты точно уверен, что никакого сокровища нет?

- Конечно! К тебе как часто гости приходят? Если б сокровище было реальностью, то в болоте постоянно кружились бы свободные жители. Их часто видишь?

- Ты первый. Обычно приходили простолюдины. Однажды Матрена мужа своего послала, надоело, видимо, ей с ним жить.

- Кстати, откуда старушек знаешь-то? Вроде бы они не похожи на тех, кто с лихом знакомства водит, - у меня в голове не укладывалось, откуда местное чудо знает типовых НПС старушек Дальгора. Они же настолько обычные, что даже слеплены с одного шаблона. Или они неслучайно похожи? Неужели по условиям задания Матрена с Пелагеей обязаны отправлять лиху игроков на погибель? Можно сказать, в преступном сговоре с местным злом! Как-то на них совсем это не похоже.

- Через Свитебела и знаю. Сестры они его.

Так вот откуда старушки про сокровище знают! Я-то уже плохое о них думать начал.

-Что-то ты меня совсем запутал, - наконец решило лихо. - Вдруг действительно я охраняю пустой сундук. Вот шуму-то будет! Меня же на лиховском сборе засмеют!

- Так давай посмотрим, что в сундуке лежит. Может, мне нет смысла тут торчать дальше. Чтобы я и дальше ради пустого сундука тратил свое время - ищи дурака.

Получены улучшения навыков:

+20% параметра характеристики Харизма. Итого 60%

Лихо исчезло на несколько секунд, после чего появилось и довольным голосом проговорило:

- Как только я могло усомниться в таком человеке, как Свитебел? Есть сокровища, как им не быть. Да такое, что ради него толпы рыцарей готовы будут голову сложить, лишь бы заполучить.

- И что там? - я не на такое рассчитывал, когда склонял лихо к просмотру сундука. Я думал, оно сейчас достанет сундук, откроет крышку, мы вместе заглянем внутрь. Вышло, что я в дураках остался.

- Там сокровище! А какое - не твоего ума дело, - лихо демонстративно покружилось вокруг меня, после чего отплыло к дереву. - Если у тебя все, то я посплю немного. Умаялось тут с тобой. Будешь атаковать - не буди.

Оно еще и издевается. Спать надумало! Блин, и спросить нечего. Хотя....

- Кстати, а почему болото? Неужели нельзя было спрятать сокровища поближе? Тащить такой огромный сундук в такую

глушь глупо.

- Свитебел и не тащил его. Сундук принес на себе его друг, - зевая, ответило лихо.

На себе?

- В смысле на себе? Друг Свитебела что - конь?

- Почему сразу конь, - лихо вернулось ко мне. - Друг Свитебела не конь. Дракон! Самый обыкновенный дракон. Для него перелететь через болото - раз плюнуть.

Дракон? Откуда? Их же за всю историю Барлионы мало кто видел! Я, например, даже игроков таких не знаю, и на форумах упоминаний не помню. А тут какой-то купец на драконе летает!

- Откуда у Свитебела в друзьях дракон появился? - с искренним удивлением спросил я.

- Этого я не знаю. Может, сестры что подскажут, они очень дружны были, - еще раз зевнуло лихо. - Слушай, давай уже решайся. Я так спать хочу, а ты никак не придумаешь, атаковать меня, или нет. Скорее завершим дело, да я посплю.

Изменение задания: поиск Тотема. Вы смогли узнать, что драконы Барлионы не миф, а реальность. Купец Свитебел дружил с одним из них. Узнайте у сестер купца, откуда у него появились такие друзья. Если узнать не получится, обратитесь к учителю Шаманов

- Подожди. Значит, ты должно отдать сундук либо Свитебелу, либо дракону? Тому самому, либо любому?

- Все драконы - одна семья. Я могу отдать сокровища любому из них. Но за сорок лет не видело ни одного.

- А ему отдашь? - сдерживая от волнения дыхание, спросил я лихо, после чего проговорил про себя: "Дракоша, привет. Не хочешь поиграть?"

- "Игать? Игать я любу. А ты обещаешь, что будем игать? А то плослый лаз не игали"

- "Будем, будем. Приходи".

- Кому ему? - усмехнулось лихо, - Неужели у тебя есть знакомый дра..., - договорить оно не успело, так как рядом со мной возникла проекция маленького дракончика.

Мир замер. Казалось, кто-то щелкнул тумблером и разом выключил все звуки болота.

- Пливет. Я плишел на твой зов, - тонюсенький детский голос разогнал окружившую нас тишину.

- Владыка! - я могу ошибаться, но судя по виду лиха, оно упало на колени. Если бы они у него были.

- А кто это? А сто он делает? - удивленно посмотрел на него Дракоша.

- Да балуется он. Представляешь, чтобы нам с тобой в прятки поиграть, нужно сундук достать. У лиха, вот оно лежит, сундук есть, а он его никак не отдает. Говорит, отдам, только если дракон меня попросит. Ты как, хочешь в прятки играть?

- Плятки, плятки, я любу плятки! - Дракоша даже закружился вокруг меня от предвкушения развлечения. - А я длакон?

- Дракон.

- Дай мне сундук, - Дракоша посмотрел на лихо. После чего дополнил, - пожалуйста.

- Да, Владыка, - возле лиха мгновенно появился небольшой, примерно мне по колени, сундук. Так вот ради чего все было затеяно? Неужели в нем лежит Легендарка или Эпик? Вот будет здорово!

- А теперь давай игать. Лихо, ты с нами?

- Если прикажете, Владыка, - лихо так и не подымалось с земли.

- Пиказываю. Игай с нами. Чул я возу....

На игры в прятки у нас ушло около двух часов. Оказалось, что на острове очень много мест, где можно прятаться, я-то думал, что дерево - единственное укрытие. Небольшие ямки, камешки, даже нора, в которой жило лихо, все было использовано как место скрытия. К сундуку я так и не притронулся, а Дракоша не спрашивал, почему мы его не используем. К тому же, пару раз он пытался прятаться за ним, но прозрачный хвост всегда показывал, что за сундуком сидит мой Тотем. Наконец, Дракоша начал зевать и попросил его отпустить. Пришлось пообещать, что в скором времени я еще раз позову и мы продолжим игру.

Вы призвали свой Тотем. В связи с тем, что Тотем еще не воплощен, следующий призыв возможен через 7 дней.

Эх... Я уже сегодня хотел продолжить игру с Дракошей. Но ничего. Пройдет семь дней - обязательно призову его еще раз.

- Значит, у тебя дракон в Тотемах, - проговорило лихо, когда Дракоша исчез. - Давно я не видело их. Даже успело

позабыть, как это, когда на тебя смотрит дракон.

- Есть такое. Выходит, сокровища могу забрать, - я покосился на сундук, все еще стоящий недалеко от дерева.

- Можешь. Пришел конец моей службе. Вернусь в лес и первым делом найду дриаду. Парочку..., - лихо умолкло, и перед тем, как исчезнуть, успело проговорить, - Черепашка проснется через минуту, я ее больше не контролирую. Удачи тебе.

Через минуту? Чтобы использовать свиток портала, нужно тридцать секунд. Сколько потребуется Черепашке, чтобы добраться до острова, вдруг ей вздумается еще раз меня пожевать, не знаю, но будем думать, что очень мало. Значит...

Я рванул к сундуку и поднял крышку. Ну же, где моя Легендарка или Эпик?

Бальное платье Леары. Описание: "Известная на весь свет красавица Леара очень гордилась своим гардеробом. Особое место в нем занимало бальное платье, аналогов которому нет во всей Барлионе. Девушка, которая примерит это платье, станет обладателем поистине уникального предмета и с радостью упадет в объятья того, кто сделал ей этот подарок". Прочность: Сломать невозможно. Если предмет будет подарен НПС женского пола: +100 Привлекательности с этим НПС. Класс предмета: Уникальный, аналогов в Барлионе нет. Требований к уровню: нет

Задание "Не буди лихо, пока тихо" выполнено.

На автомате засунул платье в мешок, достал свиток портала в Колотовку и нажал на его использование. Пока он формировался, я успел подумать, что так красиво меня давно не разводили.

Старушки отправили за платьем для будущей невесты!

Глава 5

На следующее утро я накупил у торговца еды и выдвинулся к своей рабочей бригаде. Нужно обеспечить их едой еще на пару дней, да и руду не мешало бы забрать. Недаром же они два дня кирками махали. Потом схожу в кузницу и начну прокачивать себе Кузнечное дело, вдруг удастся камень....

- Привет, Махан, - из раздумий меня вывел низкий и уверенный в себе голос. - Ты что тут делаешь?

Я осмотрелся. Никого. Не понял, у меня что, уже глюки?

- Наверх посмотри, - раздался поразительно красивый женский голос. Я задрал голову и увидел два грифона, бесшумно размахивающих крыльями у меня над головой. Мать моя женщина! Неимоверным усилием я устоял на ставших ватными ногах и всей душой надеялся, что у меня не потекла слюна изо рта. Анастария! И с ней Хелфаер! Оба лидера клана Феникс собственной персоной!

- В ссылке я тут, - кое-как я совладал с собственным трепетом и умудрился ответить. - Народ, если не тяжело, не могли бы спуститься, а то смотреть на вас задрав голову не очень удобно.

- Хел, а мальчик наглый, - усмехнулась Анастария.

- Либо понятия не имеет, с кем имеет дело. Садимся, - Хелфаер сделал неуловимое движение рукой и его грифон пошел на посадку.

Я стоял и старался унять дрожь. Два самых лучших игрока нашего материка Барлионы. Триста сороковой уровень у воина дворфа Хелфаера и триста тридцатый у паладина человека Анастарии. Зачем им вообще сдался игрок двадцать первого уровня? Таких, как я, они даже замечать не должны....

- Не переживай, мы не ПК-шеры, - какой же божественный голос у паладинши! - Если я правильно понимаю, ты один из пятерки заключенных, которые первыми прошли Подземелье Мушу, верно? - я с трудом заставил себя кивнуть головой, после чего Анастария продолжила, - меня зовут Анастария, рядом со мной Хелфаер. Мы представляем клан Феникс, слышал о таком?

Несколько раз я глубоко вздохнул, собрался с мыслями и, наконец, смог издать отличные от стона звуки:

- Я прекрасно знаю, что такое клан Феникс, кто такой Хелфаер и Анастария. Два самых прокаченных игрока нашего материка, лидеры самого успешного клана, победители четырех

межматериковых клановых турниров и обладатели безумного количества Первых убийств. Если вы приняли меня за полного нуба, не интересующегося игрой, то ошиблись.

- Отлично. Тогда перейдем к делу, - Хелфаер прекратил осматривать местность и повернулся ко мне. - Ты не ответил на мой вопрос. Что ты тут делаешь? Что значит в ссылке? С каких пор "красные шапочки" в ссылки отправляют?

В нескольких словах я пересказал суть закона, обязывающего провести первые полгода заключения либо на руднике, либо в поселении.

- Выходит, ты получил Уважение со стражниками менее чем за полгода? - легкая небрежность разговора Анастарии сменилась заинтересованностью. - А как тебе это удалось?

Блин... Рассказывать про Ювелирку, или нет? Если да, то наверняка попросят показать, а после и вовсе подарить шахматные фигурки. Тогда загадка, что на них написана, так и останется мною неразгаданной.

- Вступился за одного заключенного, которого подставили на руднике. Затем убил обидчика. Меня кинуло на перерождение, а потом узнал, что комиссия по делам заключенных постановила мне подарить три уровня и Дружелюбие со стражниками. А дальше просто - Крысы. Я Шаман, могу вызывать Духов, а крысиные хвосты приносят очень неплохую прибавку к репутации. Вот так я и вышел за три месяца. Можно сказать, тупо повезло.

- С Подземельем тоже повезло? - уже Хелфаер подключился к нашему разговору.

- На самом деле, да. Эрик, один из нашей пятерки, увидел точку в горе. Он и до тюрьмы играл в Барлионе, был танком, поэтому мы ему поверили. Как оказалось, эта точка - вход в пещеру. Выполнили задание по сбору Малахита и прошли Подземелье. Оно было как раз для нашего уровня, поэтому ничего сложного не было.

- Странно, а вот Эрик, как ты его называешь, да и Лэйте с Растяпой, говорят, что было как раз сложно, - судя по тому, что Хелфаер внимательно наблюдал за мной, он ожидал какой-то реакции. Странно, чем больше я нахожусь в обществе Анастарии, тем меньше я хочу свернуться клубочком у ее ног. Обычная девушка, только безумно красивая, с такими чудесными волосами, что хочется.... Так, соберись, тряпка!

- Сложно, это когда сотня вайпов и нет мыслей, как двигаться дальше. А когда Подземелье проходится с первой попытки - это не сложно, - и откуда во мне взялась такая уверенность? - А откуда вы знаете Лэйте, Растяпу, Эрика?

- Они прошли испытание и стали нашими рекрутами. Теперь они в Фениксе. Когда доберешься до Анхурса, зайди в представительство нашего клана. Там тебя уже ждут. Пройдешь испытание и тоже присоединишься к нам, - Хелфаер говорил с такой уверенностью, что я не смогу отказаться от его предложения, что во мне взыграла гордость. Что же поучается, Эрик, Лэйте и Растяпа уже в Фениксе? И все наши планы на создание собственного клана летят в тартарары? А вот фиг всем вам! Не пойду и точка! Черт, даже расстроился. Я так надеялся, что остаток срока удастся играть вместе с такими же, как и я, бывшими заключенными. А оно вон как все вышло....

- Все, с мелочью разобрались, теперь к делу. Мы ищем в округе отряд темных гоблинов. Где-то в этом районе они гуляют. Ты ничего не видел?

- Разве с воздуха не видно, кто где? - я откровенно удивился. Неужели такие игроки не знают, что можно с грифона осмотреть все вокруг?

- В том-то и дело, что в этой местности зиккурат стоит. Радиусом сорок километров.

Зиккурат?! Это уже серьезно! Я залез в гайд, чтобы освежить в памяти описания этого чуда Картоса.

Зиккурат - уникальное устройство Картоса для подавления карт противника и его воздушных сил. Зиккурат закрывает определенную область на картах, располагаться в произвольной точке закрытой области. В области действия зиккурата невозможно осуществлять поиск с воздушных средств передвижения: все постройки и юниты Картоса получают баф "Невидимость".

- Ты не уснул?

- А? нет, задумался просто. Зиккурат в этой Провинции? Ребят, а вы не путаете? Ладно, отряд темных гоблинов, пусть даже девять отрядов по десять гоблинов в каждом. Но они все 20-30 уровня. Зиккурат - это уже намного серьезней! Его ведь только Мастер делать может! Откуда в Провинции Кронг - Темный Мастер Картоса?

- И вправду, не нуб, - улыбнулась Анастария. - Когда ты вступишь в наш клан, я возьму тебя к себе в отряд. Хотя стоп! Хел, драйв!

Что произошло дальше, я не очень понял. Хелфаер стоял в паре метрах от меня, но вот он уже сидит на мне, а я валяюсь на земле и не могу пошевелить даже рукой.

- Насть, что случилось? - не смотря на то, что Хелфаер ничего не понял, команду Анастарии он выполнил беспрекословно. И кто после этого глава Феникса?

- Уж больно любопытный Шаманчик нам встретился. Неужели мы на конкурентов нарвались? Правда, больно мелок он для конкурента-то. Хел, сам посуди: мы не говорили, сколько отрядов гоблинов бродит по округе. Мы не говорили, какого они уровня. Мы не говорили их количества. А Махан спокойно нам это все рассказывает, хотя Вестник передал нам эту информацию под подпиской о неразглашении. Не находишь ничего странного?

- Думаешь, Вторые его привлекли? - голос Хелфаера стал стальным. Он загнул мне голову, так что я увидел его серые глаза. - Махан? Не хочешь нам ничего рассказать? Или нужно начать тебя упрашивать? Думаешь, я не знаю, что означает красная повязка на твоей голове.

- Да отпустите, расскажу я все, что знаю, - рявкнул я. Хелфаер вопросительно посмотрел на Анастарию, дождался ее кивка и слез с меня. Фух. Ладно, пришло время колоться. Поднявшись на ноги и разминая шею, которую скрутил мне Хелфаер, я начал рассказывать:

- Дело в том, что я тот, кто обнаружил первый отряд темных гоблинов. Обнаружил и уничтожил, захватив в плен какого-то главаря, - я пересказал весь свой бой, включая получение достижения "Ромео и Джульетта". Про Волков умолчал, ибо к гоблинам они не относились.

- Вот так я и получил себе рабочую бригаду. Колотят тут руду недалеко. Собственно говоря, все.

Хелфаер и Анастария даже рассмеялись, когда я рассказывал про то, как выманивал гоблинов, но только речь зашла о рабочей бригаде, сразу приумолкли.

- Так это твоя десятка была? - наконец промолвил Хелфаер, как только я закончил с описанием своих приключений.

- Была?

- Понимаешь, мы уже два дня рыскаем по этой территории, ищем гоблинов, - каким-то извиняющимся тоном начала Анастария. - Про зиккурат узнали только сегодня, когда наносили на карты свой маршрут. В общем, мы твоих гоблинов увидели с грифона, приняли их за нужных нам темных гоблинов, а так как в задании у нас сказано уничтожить, не стали даже спускаться. Ты знаешь, что такое метеоритный град? В общем, нет у тебя больше рабочей группы.

- Что???

- Так, спокойней, - вмешался Хелфаер. - Таблички вешать надо на гоблинов, когда нанимаешь их. Все претензии отправляй

в клан, там их рассмотрят.

- Хел, зачем ты так? Он же мелкий, откуда у него деньги? Можно сказать, повезло невероятно, а тут мы с тобой на десять тысяч золотых его кинули.

- Ох, Настя! Доведет когда-нибудь твоя доброта наш клан до разорения! Держи, - Хелфаер кинул мне обмен и передал 7 тысяч золотых. - Стоимость артели начального уровня варьируется от десяти до ста золотых. Годовой доход, который они могут тебе принести, не может превышать десяти тысяч золотом, так что с финансовой стороны у тебя не может быть к клану претензий. От лица клана Феникс прошу прощения за возникшее недоразумение. Надеюсь, что твой игровой процесс не пострадал. Насть, полетели дальше, нужно еще один квадрат осмотреть.

- Махан, если увидишь гоблинов, дай мне знать, - Анастария протянула мне амулет связи. - Сразу меня вызывай.

Два грифона взлетели ввысь, оставив меня в полной прострации. Конечно, семь тысяч золотых хорошо, но теперь придется добывать руду самостоятельно. Интересно, а они забрали добытую руду, или она так и осталась валяться на земле? Если не спускались, то она так и должна валяться в месте сбора. Нужно пойти и проверить. Заодно киркой поработаю, чтобы хоть на Оловянной жиле сорвать свою злость. И почему Феникс думает, что все игроки им должны? И самое главное, как могли Эрик, Лэйте и Растяпа меня кинуть?

Рудник после метеоритной атаки преобразился. Огромные ямы, груды камней и не единого следа моих работников. Место сбора руды было засыпано грудой камней. Если мои бывшие работники что и добыли, то докопаться до этого сейчас не получится. Слишком большие глыбы сверху лежат. Вот блин. Достав кирку, я принялся вымещать злость на жиле. Хотя, какая злость? Прилетели высокоуровневые игроки, показали, что они тут главные, заплатили денег и улетели. Все как везде, ничего нового.

- Слышь, але, - грубый голос оторвал меня от увлекательного вымещения злобы на Оловянной жиле. 40% прочности где-то примерно за полчаса. Неплохо для жилы такого уровня. Еще не забыли руки, что и как нужно делать. - Ты че тут творишь?

Наученный опытом, я посмотрел вверх. Все тот же стандартный грифон и огромная огненная птица. Я прекрасно знал того, кто умудрился заполучить себе единственного в игре феникса. Клан "Темный легион", или, как их все называли за глаза, Вторые. На фениксе сидел сам Плино - глава клана, игрок

триста тридцатого уровня. Разбойник. Хелфаер предлагал ему сумасшедшие деньги, чтобы выкупить феникса, но Плинто смеялся над его запросами. По его словам, он показывает реальное место Феникса - у Плинто под .... В общем, между этими кланами идет непрекращающаяся война. Феникс берет мастерством, а Темный легион - количеством. Когда толпа из сотни игроков сотого уровня ловят одного игрока двухсотого, предсказать исход битвы очень трудно. А в Темном легионе были десятки тысяч, Плинто брал всех. И отвергнутых Фениксом, и тех, кто желает поучаствовать в захватах замка. Практически все высокоуровневые ПК-шеры состояли в этом клане, но Темный легион всегда оставался вторым. Сейчас надо мной находится двойка самых главных игроков этого клана. Что же за день встреч сегодня такой?

- Руду добываю, - грубить Плинто, славящегося своим несдержанным нравом, у меня не было никакого желания. Ему отправить на перерождение - раз плюнуть.

- Ты гоблинов видел?

Я едва сдержался, чтобы не ответить, что вижу парочку из них прямо сейчас.

- Да, на этом руднике было десять штук. Прилетал Хелфаер и Анастария из Феникса, уничтожили их, - а вот нечего было убивать моих работников. Хоть и небольшая, но месть.

- Они тут?! Дрон, вызывай наших!

- Плинто, нельзя. Условия задания помнишь? Только двое представителей клана на этой территории. Будет больше - провал. Мы уже три группы нашли из девяти. Уроды, как я понял, минимум одну. Фиг его знает, сколько еще пар летает по Свободным землям.

- Тогда наемники! Мне нужна двадцатка наемников двухсотого уровня! Они должны затормозить Феникс! Дополнительные двенадцать часов нам пригодятся. Мы будем первыми! - Плинто посмотрел на меня, - где ты видел их в последний раз?

- Недалеко тут, полетели в ту сторону, - я махнул рукой в том направлении, куда улетели убийцы моей артели.

- Живо, туда. Держи, это тебе за информацию, - Плинто бросил мне окно обмена и передал семь сотен золотом. - Если еще раз их увидишь, свяжись со мной, - следом за деньгами полетел амулет связи. Небольшой ветерок и оба игрока мгновенно исчезли из поля зрения. Так-так. А что тут происходит? Что за задание, которое могут выполнить только два человека из клана? Причем из самых мощных кланов. Я вспомнил слова Мэра: "*Поиск оставшихся отрядов ведут нанятые*

Вестниками восемь героев". Получается, что еще четверо где-то тут летают. Плюс зиккурат. Плюс координатор. Так, стоп. Меня это не касается. Удобнее перехватил кирку и продолжил долбить Оловянную жилу. Мое дело маленькое - живи сам и никого не трогай. Влезать в межклановые разборки нет никакого желания.

Внимание! Цепочка заданий "Последняя надежда" заблокирована в связи с уничтожением Серой смерти и ее стаи. Время возрождения стаи - 4 месяца.

Удивленными глазами смотрел на возникшее сообщение. Волков убили.... Я так надеялся, что с этой редкой цепочки заданий смогу получить неплохую плюшку... А тут прилетели высокоуровневые игроки и все сломали.... В бессильной злобе обрушился на Оловянную жилу. Что же мне так не везет в последнее время?

Получен опыт: +10 Опыта, до уровня осталось 8145

Получены улучшения навыков:

+40% навыка специальности Горное дело. Итого 101%. Навык Горное дело увеличен до 13

+2% параметра характеристики Выносливость. Итого 60%

+2% параметра характеристики Сила. Итого 67%

Я посмотрел на результат своей работы: семь кусков Оловянной руды. Может, действительно, забить на все, да продолжить прокачиваться с позиции горняка? Не надо думать, не надо принимать какие-то решения. Молоти себе киркой и все, никаких забот. Подняв руду, перешел к следующей жиле. До возвращения в Колотовку 20 часов, жилы возрождаются каждый день, еды много. Не пойду никуда, буду тут работать.

До конца дня я успел разбить еще шесть жил. Поднял

Горное дело до 14 уровня, незначительно увеличил Опыт, Выносливость и Силу, а также получил сорок кусков Оловянной руды. Работать в наступающих сумерках было неудобно, поэтому я поплелся в село. Когда знаешь дорогу, выходит всего два часа неспешного хода. Можно сказать, совсем рядом.

Минут через тридцать я вышел из леса и увидел место боя. Даже не боя, а мгновенной гибели волчьей стаи. Тела волков, вожака, Серой смерти были разбросаны метрах в двадцати от огромной черной воронки. Странно, что волки не исчезли, как только их уничтожили. Мобы не исчезают только в одном случае - если они предназначены для задания. Как те волки, с которых я забрал хвосты. О! Может и с Серой смерти можно хвост забрать? Тогда хоть задание Старосты выполню...

Хвост с волчицы только что сам не прыгнул мне в руки, после чего вся стая растаяла. Все. Свою функцию они выполнили.

Задание "Охота на Серую смерть" выполнено. Обратитесь к Старосте Колотовки

Я двинулся дальше, но небольшое белое пятно привлекло мое внимание. Подошел ближе. Кусок бумаги, придавленный камнем. Недешевая вещь на просторе Барлионы, на самом деле. Откинув ногой камень, я поднял лист бумаги и прочитал текст, написанный ровным почерком:

"Махан, еще раз привет. При Анастарии я не стал поднимать разговор про Ювелирное дело, но эта тема мне очень интересна. В своем отчете Эрик указал, что у тебя есть характеристика Ремесло, третьего уровня. Отдельно указал про твои кольца и то, как ты сносил Духами Крыс. Я прекрасно знаю, за что получается Ремесло и как оно прокачивается. В моем клане двадцать человек имеют такую характеристику, и только у четверых Ремесло выше, чем у тебя.

Теперь о деле. Я взвесил все за и против, поэтому уверен, что ты и есть тот самый Ювелир, создавший Воинов орков из набора Кармадонта. По ним мы поговорим отдельно, тебе они без надобности. Но сейчас разговор не о них. У Анастарии через месяц день рождения, она без ума от шахмат. Согласно правилам, следующие на очереди создания - Воины дворфы. Вот они мне и нужны. Если про орков уже все знают, даже сотни подделок появилось на рынке Анхурса, то дворфов нет ни у кого. Отправляйся в Банк, скажи пароль "Хелфаер-Лазурит-дворфы",

получишь нужный для создания материал. В связи с ограничениями выполняемого мною и Анастарии задания, а также твоим обязательным присутствием в Колотовке, я не могу сейчас взять тебя в клан, но знай, что ты станешь Мастером Феникса, как только мы завершим поиски. Через пару недель я заеду за результатом, жди меня в Колотовке.

P.S. Извини за волков. Судя по тому, что они не исчезли, это мобы для задания. Из игроков в этой локации я встретил только тебя, получается, что это твои волки. Письмо оставляю тут - ты обязательно наткнешься на волков, если не сегодня, так завтра.

P.P.S. Не подведи меня. Если Анастария не получит своего подарка, я очень расстроюсь...

Хелфаер, глава клана Феникс."

Значит, Эрик с братвой сдал меня со всеми потрохами? Я-то наивный раскрыл им все карты о своем Ремесле, а они, уроды, как только предложили место в ведущем клане, сразу же изменили все планы. Действительно, кто я такой? Заключенный, которого знали две недели. Перспективы игры со мной какие? Никакие. А в Фениксе они будут защищены от 90% игроков. Кроме Темного легиона, с Фениксом никто не желает связываться. Молодцы, ребята, подстраховались! И Хелфаер красава.... Подарок задумал делать. В приказном порядке. И волков моих убил! Да кто он такой!

Подвернись мне сейчас под руку любой игрок - напал бы без раздумья. Если вокруг меня появляются только такие уроды, то проще всего прожить оставшийся срок на руднике. Добывать ежедневно руду, создавать кольца и совершенно не думать о будущем.

Уже возле Колотовки меня заела совесть. Ладно Хелфаер, его не жалко, но Анастария... Она же мне ничего плохого не сделала, даже своеобразно защитила перед дворфом. А я по ее следам Плинто отправил. Как-то нехорошо получается. Достав ее односторонний амулет связи, я сжал его и вызвал Анастарию.

- Слушаю, - раздался божественный голос паладинши. - Кто это?

- Анастария, привет. Это Махан, мы встречались сегодня утром....

- Махан! Ты сейчас где? Что у тебя за задание? - взволнованный голос Анастария перебил меня.

- В смысле где? Я подхожу к месту своего содержания. В Колотовку. А что случилось?

- Ладно, сейчас этот вопрос решим. Зачем я тебе

понадобилась? Ты встретил еще один отряд гоблинов? - мне показалось, или Анастария переводит дух и пытается быстро принять какое-то решение?

- Можно сказать, что и гоблинов. На руднике, где вы мою артель грохнули, я столкнулся с Плинто. Он тоже гоблинов ищет. И еще. Я услышал его разговор с замом. Они нашли три отряда. Кроме того, в этой местности летает еще четыре игрока. Собственно говоря, у меня все. Я предупредить тебя хотел о Плинто и слить инфу по гоблинам.

- Спасибо за Плинто, но по гоблинам данные уже устарели. Алгоритм поиска отрядов оказался элементарен - либо рудники, либо делянки дровосеков. Мы с Хелом обнаружили четыре отряда, выходит, еще два отряда обнаружили остальные группы. Два часа назад, когда мы уничтожили последний отряд, тут же появился Вестник, принял задание и сообщил, что в ближайшие два месяца в Провинции Кронг под страхом провала задания не должно находиться ни одного представителя клана. Особое внимание Вестники обещали уделить свободным игрокам или отрядам, которые могут помешать одному игроку выполнить его часть сценария. Знаешь, не нужно быть гением, чтобы понять, кто этот игрок. Это ты! Ты обнаружил первый отряд, выходит, именно тебе дали задание, ограниченное по времени выполнения. Хел рвет и мечет, а я совершенно ничего не понимаю. Что происходит?

- Вы улетели?

- Да, Вестник телепортнул в Анхурс. Махан, скажи, что у тебя за задание? Я могу помочь? Пойми, этот сценарий очень важен для нашего клана. Если тебе что-то нужно, ты только скажи: деньги, экипировка, свитки. Все, что потребуешь, тут же будет отправлено в Банк на твое имя. Ты не спеши, подумай.

- Тут и думать особо не надо. Мне нужен полный комплект одежды для двадцать первого уровня, с упором в Интеллект. С одеждой тут большие проблемы, - отказываться от возможности приодеться на халяву я не собирался. - С деньгами проблем нет, а вот со свитками... С уроном по площади будет просто замечательно. Что касается задания - я же все рассказал при встрече. Больше мне добавить нечего. Почему их вашего клана никому нельзя вступать сюда - понятия не имею. Кстати, можно вопрос?

- Задавай. Одежда сегодня же будет отправлена. По свиткам, думаю, тоже что-нибудь для твоего уровня подберем. Сотни штук хватит?

- Да, вполне. Так вот: Эрик, Лэйте и Растяпа действительно в Фениксе? - меня не отпускала мысль, что они не могли меня

кинуть. Никак не могли, чтобы Хелфаер не говорил.

- Да, но не все. Несколько дней назад обратились к нам несколько игроков начального уровня, имеющих Первое убийство. Меня это очень заинтересовало, поэтому я лично проводила им испытание.

- Испытание? А что это?

- Выявление способностей. Эрик оказался отличным танком, его уже отправили на ускоренную прокачку. Растяпа - неплохой ДД. Вот Лэйте испытание не прошел. Как ДД он посредственен, мы не стали его принимать. Сейчас ищем Карачуна, чтобы посмотреть на его способности.

- Как же вы отпустили Лэйте? Мы же все за второе место по добыче Малахита получили Масштабирующийся предмет? Отпускать игрока с таким наплечником мне кажется расточительно, - удивленно отметил я.

- Вещь не делает человека. Если рук нет, то любая одежда не поможет. Мы дали Лэйте шанс, но он им не воспользовался.

- Хорошо, еще вопрос. Кто такой Мастер Феникса? - отстраненно спросил я. Отдыхай, Прекраснейшая. Еще один минус по вступлению в Феникс. Эрик и Растяпа у них в клане, да еще и полный отчет предоставили.... Ага, бегут и строчат, особенно о несуществующем втором месте и наплечнике Лэйте. Получается, с Карачуном вы общались... Только он не знает про пятое место и меч Лэйте.

Некоторое время стояла тишина, я даже подумал, что связь прервалась, как Анастария вновь заговорила:

- Вот оно значит как! Теперь понятно, откуда у тебя Ремесло. Ты уже разгадал загадку? Не поделишься условием?

Упс. Начитаю ходить по лезвию бритвы. Анастария знает про Ремесло.... Откуда? Ведь Карачун видел только кольца и слышал, что я могу менять характеристики....

- Не очень понял, о чем это ты, - блин, кривая отмазка. Совсем детская.

- Ладно, проехали. Если что, запомни - у меня один из самых мощных в игре аналитических отделов. Мы не только стратегию по прохождению Подземелий разрабатываем, мы еще и думать умеем. Нужна будет помощь - говори. Что касается Мастера. Всего в Фениксе несколько рангов. На самой вершине два человека - лидеры клана. Хелфаер и я. На втором уровне идут казначеи, которых у нас двое и пятеро владетелей замков. Третий уровень нашей иерархии - Мастера. Сейчас их у нас восемь. Мастера - это самые ценные для клана игроки, которые даже зарплату получают из клановой казны. Например, один из Мастеров - игрок, обладающий двенадцатым уровнем Ремесла.

Насколько я знаю, это самый максимальный показатель Ремесла в Барионе. Четвертый уровень - Специалисты. Мы очень ценим людей, которые приносят в клан деньги, поэтому создаем им все условия для развития. Клан принимает игроков с любой развитой специальностью выше двухсот. Причем принимает вне зависимости от результатов испытания. Пятый - Рейдеры. Как видишь, они даже ниже по рангу, чем Специалисты. Шестой - Бойцы. Наши потенциальные Рейдеры. И седьмой - Рекруты. Просто наемные игроки, изъявившие желание вступить в клан. Эрик и Растяпа сразу получили ранг Бойцов, минуя Рекрутов. Слишком хорошие результаты показали на испытаниях. А то, что они низкого уровня, так это проходит со временем. Я ответила на твой вопрос, будущий Мастер Феникса?

- Да, спасибо. На счет Мастера, мы еще посмотрим. До связи.

Итак. В ближайшие два месяца я не увижу никого из представителей ведущих кланов. То есть, пока ищу Темного Координатора? Вот и замечательно, будет время придумать, как красиво отказаться от вступления в Феникс. Судя по описанию Анастарии, в ее клане буду кататься, как сыр в масле. Если взять мою желание спокойно дожить до выхода из тюрьмы, то вариант идеальный. Буду потихоньку качать специальности, может, похожу в рейды с Фениксом. Приемы у Императора, толпы игроков, которые будут предлагать неимоверные блага, только чтобы замолвил за них словечко. Не жизнь - малина. Но меня очень сильно настораживают нестыковки в показаниях Анастарии. Если Эрик меня полностью сдал, то в отчете он должен был указать, что по добыче Малахита мы заняли пятое место, а Лэйте получил какой-то меч. И если Анастария лично проводила встречу с этими игроками, то прошло не так уж и много времени, чтобы это выветрилось из головы. Что-то тут не чисто. К тому же, внутренний голос настойчиво твердил, что в Феникс мне нельзя. И вообще, вступать в любые кланы противопоказано, нужно обязательно делать свой. Почему - понятия не имею, но я Шаман, а значит должен доверять своим чувствам.

***

Четыре дня пролетели, словно одно мгновение. Сдав Старосте задание с Волками, я получил доступ к остальным его поручениям. В Колотовке заданий нет, ха! И воды натаскай, и дрова из леса принеси, и улицу подмети. Да только за первый день на заданиях я поднял репутацию с Провинцией Кронг до 500 единиц, пока поручения не закончились. После этого я пошел к кузнецу и договорился, что часа четыре в день буду мельтешить у него перед глазами.

Кузнец вообще оказался странным НПС. Молчаливый, огромный, на все мои вопросы отвечал односложно, сквозь зубы. Хорошо, хоть не прогоняет с кузни.

Раскачка специальностей оказалась очень продуктивной. Поднял Кузнечное дело до 8, формируя вначале Медные, а затем уже и Оловянные слитки. При переплавке Медной руды звезды сложились должным образом и мне выпал кусок Малахита. Нужно было видеть глаза Кузнеца в этот момент! Постояв пару минут, он бросил что-то нечленораздельное и вышел их кузницы на свежий воздух. Еще неделю позанимаюсь Кузнечным делом, потом ударюсь в Ювелирку.

Не забыл я и про Темного Координатора...

- Тишь, привет, - выбравшись из кузни, я нашел дочку старосты.

- Привет, Махан, - поправляя волосы, ответила красавица. После Анастарии, представляющей реальный мир, все красавицы НПС выглядят как-то блекло. - Смотрю, у тебя в нашем селе начало получаться. Отец не нарадуется - и вода вовремя прибыла, и дрова. Да и с волками вопрос решился, уж больно много они нашему стаду проблем приносили, как отец говорит. Ты хотел что-то?

- Да. Вопрос у меня есть. Слушай, я тут хочу по соседним селам походить, может у них тоже есть поручения. Не знаешь, кто часто между селами ходит, чтобы у него можно поинтересоваться, с какого села лучше начинать?

- Торговец. Он объезжает все села раз в три недели. У нас был буквально пару дней назад, потому появится еще не скоро. Потом, кто еще.... А! Кондратий, кузнец наш. Он частенько между селами гуляет. С кузнецами в нашем районе тяжело, вот он и ездит по селам, ремонтирует все. Насколько я знаю, скоро он отправляется опять. Вроде все. Больше у нас гулен по селам нету.

- Понятно. Скажи, а гости часто к вам в село из других

деревень приезжают? Может у них спрошу, как обстановка в селах?

- Не, гостей у нас мало. Тот же Торговец, да свободные жители, которых уже полгода, правда, не было. У нас же гостиницы нет, что тут гостям делать?

- Спасибо, ты меня прям выручила. Спрошу у Кондратия, в какое село лучше всего отправиться. Только молчаливый он какой-то. Слова из него не вытянешь.

- Это он тебя опасается пока. Привык он работать в одиночку, а тут ты к нему напросился. Вот и не знает, как себя вести. А так наш кузнец хороший, добрый. Стихи любит.

- Стихи, говоришь? А не знаешь, он давно в Колотовке живет?

- Примерно столько же, сколько и мы. Два года как.

Я уходил от Тиши, имея на руках двоих подозреваемых: Торговец и Кузнец. Причем вариант с Торговцем, предлагавшим сумасшедшие деньги за Око, имел наивысший приоритет. Не верилось мне, что кузнец может быть координатором гоблинов. Выходит, нужно проверить Торговца. Вот приедет через три недели, сразу и проверю.

К концу четвертого дня совместных работ Кондратий так и не оттаял. По-прежнему угрюмо косился на меня из-под бровей, был молчалив и бросался короткими фразами. Так дело не пойдет. Пора нам начинать дружить.

- Кондратий, мне Тиша сказала, что ты по селам ездишь, вещи чинишь. Так? Научи меня ремонту, а? Создавать я умею, а вот с ремонтом беда. На мне, например, практически всё находится на последнем издыхании, а починить не могу.

- Ремонт говоришь? Научить-то несложно, - о! Наконец-то наметился прогресс! Столько слов сразу. - Только, чтобы ремонтом заниматься, нужно знать, что чинить будешь. Нельзя обучиться всему. Можно чинить изделия из металла, из кожи и из ткани. Но только чему-то одному. Тебе что нужно-то?

Шаманы носят в основном кожаные вещи. Кольчужные, или латные вещи я на себя натянуть смогу, только двигаться буду, как черепаха. Медленно и степенно. Но на всякий случая я уточнил:

- А сменить направление можно? Например, мне надоест чинить кожаные вещи, могу ли я обучиться починке изделий из металла?

- Можешь. Любой учитель Ремонтного дела тебя переобучит. Так что, выбрал?

- Да, хочу научиться чинить изделия из кожи.

Вы приобрели специальность "Ремонтное дело". Текущий уровень 1.

Вы получили предмет: Ремонтный набор (Внимание, места в сумке не занимает).

Вы приобрели специализацию "Ремонт кожи". Теперь вы можете ремонтировать кожаные вещи вплоть до (10*Ремонтное дело) уровня.

О как! Я думал, что ремонт будет относиться к кузнечному делу, а оказывается, под него отведена отдельная специальность! Да еще и в разбивке по специализациям!

- Как же всем этим пользоваться?

- Довольно просто, - похоже, я наконец-то нашел общий язык с Кондратием. - Кладешь вещь на стол, достаешь из Ремонтного набора иголку с леской и начинаешь зашивать порванные участки. Постепенно прочность и восстановится.

- Спасибо. Сейчас попробую. - Я достал нужные инструменты, снял свою изрядно потрепанную куртку и принялся за ремонт.

- И эта, Махан. Ты уж прости меня за то, как я тебя первый раз встретил, - я себе чуть иголку в руку не вогнал от таких слов. - Не думал я, что ты нормальный мужик. Решил, душегубца нас прислали, боялся, как бы ты дел плохих не натворил. А вот оно как вышло-то. В общем, не серчай.

***

Наконец, этот день настал. Вернее ночь. Ночь моей мести за перерождение. Ночь охоты на Воргена.

Сама технология поимки не отличалась особой изобретательностью. Я выхожу в центр двора Елизаветы, вызываю вокруг себя две Костяные ловушки, которые приобрел у Верховного мага Дальгора, после чего сажусь между ними и жду прихода красноглазика. В то, что он придет, я не сомневался ни секунды. Все-таки это моб для задания, а значит, мы должны найти друг друга. Сегодня я попросил не выпускать Малыша из загона, объяснив это необходимостью прогуляться под луной. Шаман, как-никак.

- Елизавета, а куда это вы, на ночь глядя? - я очень удивился, когда под самый вечер из дома вышла хозяйка.

- Ой... Это Вы.... Я.... - даже в сумерках было видно, что Елизавета зарделась, как красна девица. Складывалось ощущение, что хозяйка моего места жительства идет на свидание! В ее-то годы! Причем я даже знаю к кому. Наверняка к местному Старосте. Ох, Елизавета!

- Я подышать воздухом вышла, - нашлась женщина, покосилась на калитку и проговорила, - а Вы долго еще будете тут гулять? Холодно же, ступали бы в дом. - Как только я выполнил задание с Волками, Елизавета предложила мне переселиться из тесной клетушки летнего в нормальную комнату большого дома. Но я отказался, во всяком случае, на время. Пока не поймаю Воргена, беспокоить домашних своим топотом не хотел.

- Ну, пойду я, пожалуй, - только сейчас я увидел, что в руках женщины был небольшой узелок. Он-то ей зачем на свидании? Или она отправилась куда-то в другое место? Куда? Неужели она и есть...?

Ночь в Колотовке вступила в свои права. Такая же непроглядная темень, тишина, разбавляемая шумом леса и Шаман, сидящий посреди двора в окружении двух ловушек. Елизавета так и не вернулась, не смотря на то, что сейчас уже середина ночи. Я посмотрел на Малыша. Пес не выказывал никакого беспокойства и спокойно бегал по вольеру. Вот смеху-то будет, если Ворген сегодня не придет и окажется, что я зря потратил практически тысячу золотых на ловушки? Обидно будет... С ночью вроде не ошибся. Но что-то все нет и нет.... Ничего. Завтра слетаю в Дальгор, куплю еще парочку ловушек. Да

и к старушкам нужно заглянуть, узнать, откуда Свитебел знает драконов. Потом в Банк - от Анастарии должна посылка прийти с одеждой. Я уже давным-давно вырос из той, что сделал мне Карт, но в такой дали от аукциона и нормальных продавцов никак не мог купить себе достойную замену. Да и Лазурит, что обещал Хелфаер, тоже не мешало бы забрать. Кстати, после четырех дней раздумий, решил поговорить с ним. Я готов работать на клан, но вне его. Нельзя мне вступать в клан, иначе я не получу какую-то очень важную плюшку. Потратил пару часов, шерстя гайд на тему, что закрывает вступление в клан, но так ничего и не нашел. Наоборот, везде шло упоминание, что с вступлением в клан открываются основные аспекты игры в Барлионе, что игрок получает полный набор всех функций.... Может, у меня глюки так выражаются? Кто их знает.... Пересмотрел и то, что Хелфаер разговаривал со мной с позиции силы. Для него это нормально. Все же он самый-самый в Малабаре, по-другому разговаривать просто не умеет уже. Плюшки от Первого прохождения Подземелья Мушу у Феникса уже есть, шахматные фигурки, которые нужны Фениксу.... Пока загадку не разгадаю, их не отдам. А потом можно и поговорить. Опять же, если за 2 месяца не смогу разгадать, придется идти к Анастарии на поклон. Своих мозгов не хватает, получается. Но это все потом, сейчас у меня другая задача.

Словно ожидая, когда я закончу строить грандиозные планы, в паре метров от меня на землю упала тень. Послышался приглушенный скулеж от Малыша и я понял, что настал час, которого я так ждал. Ворген пришел.

Человекоподобная собака стояла в паре шагов от меня, как раз напротив ловушки. То, что доктор прописал! Если она сейчас на меня бросится, то угодил прямо в ловушку. А утром посмотрим, кто такой шустрый по Колотовке бегает, да безобразия творит. Меня смущало только одно - Ворген был без тумана и я прекрасно видел его свойства:

Ворген. Пол: Женский. 95 Уровень.

Выходит, все же Елизавета. Ох, хозяюшка... Куда же дети твои пойдут, когда я тебя жрецу сдам? Что же с Оглоблей будет? Черт! Даже жалко ее стало. Может, дело можно решить другим путем?

Прошло несколько минут. Ворген все так же стояла напротив меня, переминаясь с лапы на лапу, и не думала

нападать. Ее что, подтолкнуть нужно? Сейчас сделаем!

- Что стоим, кого ждем? Особое приглашение нужно? Давай, прыгай, я готов.

От моих слов Ворген вздрогнула, но не двинулась с места. Все страньше и страньше, как поговаривала Алиса. Что же она медлит? И самое главное, почему у Воргена не красные глаза? Почему он не агрессивный?

От звука упавшего позади предмета у меня волосы встали дыбом. Это еще что за оно? От Воргена я был защищен, поэтому смело развернулся и посмотрел на нового участника нашей вечеринки.

Клубы тумана и два красных горящих глаза.

- Ээээ. Привет, - ничего глупее я сказать в этот момент не смог. Ворген издала приглушенный рык и бросилась на меня. Или не на меня, я так и не понял, потому что она словно бабочка завязла в ловушке. Первый готов. Осталось это туманное нечто поймать и дело в шляпе. Ну же - атакуй.

И была атака. И был вайп. Мой.

Я воочию увидел, как действует Костяная ловушка. Едва красноглазая тварь рванулась на меня, вокруг нее образовалась еще одна пелена, теперь уже зеленого цвета. Это заморозка. В это же мгновенье начали появляться кости, которые обхватили тварь со всех сторон и заключили ее в своеобразную темницу. Вот и все, теперь у меня два подозреваемых в темных делах. Утром разберемся, кто тут что.

Довольный, я собирался уходить, как костяная ловушка разлетелась вдребезги и из нее выскользнула злая и раздраженная тварь. Мгновение, и она оказалась возле меня.

Вы отравлены и обездвижены. Уровень Жизни снижается на 300 каждые 5 секунд в течение 2 минут. Итого Жизни: 490 из 790

Вы отравлены и обездвижены…

Красноглазая тварь стояла рядом и, наверняка с наслаждением, наблюдала, как я умираю.

Мигнуло, и я оказался возле входа на местное кладбище. Яркое солнце немного обесцветило возникшее сообщение:

Внимание!

В связи со смертью, уровень Опыта уменьшается на 30%. Текущее значение Опыта: 360, до уровня осталось 8040.

Ладно, подведем итоги. Ворген женского пола, предположительно Елизавета, находится в моей Костяной ловушке. Какая-то тварь, состоящая из тумана, когтей и яда, отправила меня второй раз на перерождение. При этом спокойно разнеся в щепки ловушку для существ сотого уровня. Какие есть варианты?

Опомнившись, я рванул в Колотовку. Двенадцать часов на перерождение означает, что сейчас все ходят вокруг ловушки и удивляются, откуда она взялась посреди двора. Ведь внутрь, кроме меня, никто заглянуть не может.

- Подожди, сын мой, - я успел сделать буквально несколько шагов, как меня остановил жрец. - Слыхал я, ты поймал ночной ужас села нашего? Уже сходил, посмотрел. Признаюсь, придумал хорошо. Пошли, отдашь мне того, кто у нас безобразия творит. Не смог я сам внутрь заглянуть, как не старался.

Обновление задания "Ночной ужас поселения". Жрец бога Власт считает, что в Костяной ловушке находится Ночной ужас поселения.

Упс. Получается, что сейчас жрец пойдет со мной, увидит Елизавету, да назовет ее Ночным монстром? Я завершу задание, а мою хозяйку накажут и отправят в Дальгор? Ну да, Оглобля и Матрена уже взрослые, сами проживут. К тому же они НПС, а в Барлионе нет детей-бродяжек, так что ничего им не грозит. Еще раз посмотрел в плюсы, которые должен получить за выполнение задания: 500 Опыта, 400 репутации, Редкая вещь от Старосты....

- Вы ошиблись, святой отец. Ночной ужас - это такая туманная тварь с красными глазами. Видел я ее вчера, как раз она в сломанную ловушку угодила. По ошибке вчера раскинул еще одну ловушку, получается, поймал хозяйку свою. Но это точно не Ночной монстр, ему ловушка на один зуб, - не стану сдавать Елизавету. Не хочу.

- Какую еще хозяйку? - удивился жрец? - Елизавету? Так она

все утро носилась по двору, охая и ахая. А на счет Ночного ужаса ты не придумывай. Сразу понятно, что в ловушке он находится. Некому больше в него попасть. Пойдем, покажешь. Уж больно руки чешутся законникам его сдать.

Я остановился как вкопанный. Как это Елизавета утром бегала по двору и охала? Она же Ворген! В смысле, должна сидеть в моей ловушке. Но... Если хозяйка гуляет на свободе, то кого тогда я поймал?

- Так что, идем, покажешь?

- Идемте, посмотрим. Самому интересно, кого я по ошибке поймал, - сделав на всякий случай возможность отката, мол, случайно вышло, мы двинулись в Колотовку.

- Вот он, явился, - Елизавета встретила меня во дворе, заканчивая уборку. - Натворил дел и гулять сбежал? Я мне тут безобразия прибирать? Надо было Малыша выпускать, он бы не допустил такого ужаса во дворе. Что это за уродство? - хозяйка рукой указала на стоящую посреди двора ловушку.

- Погодь, Лизавета, - вступился за меня жрец. - Махан злодея поймал. Не открывай, я защиту вокруг ловушки воздвигну. Вдруг тварь убежать попытается.

Жрец сделал несколько пасов, и ловушка оказалась внутри зеленого кокона. У меня чуть челюсть не упала, когда я посмотрел на ее свойства:

Передвижная тюрьма. Позволяет задерживать на 24 часа НПС до 250 уровня, и на 1 час игроков до 250 уровня включительно.

Причем жрец не пользовался никакими свитками! Это он сам такое в состоянии сделать! Кто же он такой? По привычке посмотрел свойства жреца:

Жрец бога Власта. Уровень 1*N

Стандартная отписка. Такая заглушка по описанию уровня стоит у всех НПС, с которыми Репутация ниже Почтения. И чему равно "N" у данного представителя, остается только гадать. Но точно не менее сотни! Судя по гайду, Передвижную тюрьму могут делать маги с 120 уровня. Надо будет со жрецом поговорить,

откуда у него такая способность.

- Случилось что, сын мой? - жрец удивленно уставился на меня. - Открывай ловушку-то. Я надежную защиту поставил, никто из нее не выберется!

Выделил свою ловушку, зашел в свойства и выбрал деактивацию. Насчет того, что из его тюрьмы никто не выберется, это он зря. Тот же Хелфаер или Анастария ее даже не заметят.

Ловушка распалась, и вокруг послышались вздохи удивления.

- Что же ты творишь-то? Мало того, что двор мой хламом забросал, так еще и Тишу в ловушку посадил! Все, моему терпению пришел конец! Сегодня же пойду к Старосте, пускай тебе другое место проживания ищет. Не хочу больше тебя видеть...

Елизавета принялась поносить, на чем свет стоит, но мне было все равно. Огромными удивленными глазами я смотрел на Тишу, которая робко улыбалась окружающим, стараясь не смотреть на меня.

- Выходит, это и есть наш злодей, - от простых слов жреца весь двор замер. Даже Малыш, носившийся по вольеру, застыл, стараясь не шуметь. Все удивленно смотрели на меня, на Тишу.

- Батюшки....,- только и смогла прошептать Елизавета, в ужасе закрывая себе рот ладонями. - Да как же это?

Зелеными глазами, полными слез, надежды и мольбы, Тиша, наконец, посмотрела на меня. "*Не выдавай*" - говорили эти глаза. "*Умоляю*". Некоторое время мы играли в гляделки, как вдруг перед глазами вновь появилось сообщение:

Внимание игрока. Если Вы сдадите жрецу Воргена, задание "Ночной ужас поселения" будет завершено. Если Вы откажетесь сдавать Воргена, задание "Ночной ужас поселения" будет изменено, а ваша репутация с представителями бога Власта уменьшится на 1000.

Желаете назвать Воргена Тилиашу ночным ужасом поселения?

- Ошиблись Вы, святой отец, - вновь повторил я. - Вчера Тиша гуляла неподалеку, я пригласил ее в гости. А дальше все как у всех: мы поругались, я в гневе ловушку поставил и убежал в

лес, злобу на волках вымещать. Только не встретил я больше волков, а Тиша, видимо, попала в мою ловушку. Тишь, прости меня, дурак был, - я посмотрел на Воргена, надеясь, что у нее хватит ума подтвердить мои слова.

- Я подумаю, - Тиша поправила волосы, - но нам с тобой нужно многое обсудить. Не хочу я повторения вчерашнего. Согласен?

- Согласен. Обсудить нам нужно многое.

Задание "Ночной ужас поселения" изменено. Обратитесь к Старосте для получения дальнейших указаний. Репутация со Жрецами Власта уменьшилась на 1000. Текущий уровень: Неприятие.

- И чего уставились, а? - Елизавета первая пришла в себя и начала гонять работников. - Не видите, что ли, дело молодое, глупое? А ну марш работать!

Жрец бросил на меня взгляд, судя по которому, я совершил самую большую ошибку в своей жизни, после чего снял переносную тюрьму и пошел в свой храм. Да понимаю я, что совершил глупость, но Тиша - не туманный монстр.

- Пойдем ко мне, - Тиша подошла ко мне и вновь посмотрела прямо в глаза. - Мне кажется, нужно многое рассказать тебе о том, что же на самом деле творится в Колотовке.

***

- Тиша? - Староста поднял на нас удивленные глаза, когда мы зашли в дом.

- Пап, тут такое дело.... Махан вчера меня в ловушку поймал, - я увидел сузившиеся глаза Старосты. - В основном облике.

- Он знает? - волевое лицо Старосты превратилось в застывшую маску.

- Теперь да. Еще он меня от Жреца прикрыл. Пришла пора ему всю правду рассказать. Может он сможет нам помочь?

Староста несколько мгновений обдумывал слова дочери, после чего попросил:

- Сделай, пожалуйста, нам чай. Разговор может затянуться. А ты присаживайся, - Староста обратился уже ко мне. - Не хотел тебя привлекать, но, видимо, судьба так распорядилась.

Конечно, судьба. В настройках у тебя так прописано, злорадно подумал я. Не сдал твою дочку - получи изменения к заданию. Тиша принесла чай, уселась в кресле и вопросительно посмотрела на отца, который все никак не решался заговорить. Ладно, раз все такие нерешительные, начну я.

- Давайте я опишу то, что знаю. Итак. Неделю назад жрец Власта поручил мне найти некий Ночной ужас поселения. Я подготовился и вышел на охоту и сегодня ночью увидел двух необычных существ. Необычных для себя. Ворген и непонятная туманная тварь. Воргена мне удалось поймать, а вот с туманной тварью не вышло ничего хорошего. В итоге оказалось, что под ликом Воргена скрывалась Тиша. Жрец почему-то уверен, что Ворген и Ночной ужас - это одно и то же существо, сильно на меня обиделся, когда не выдал ему Тишу. Причем, не выдал я ее по той причине, что собственными глазами видел настоящего монстра. Собственно, у меня все. Ваш ход, - я вопросительно посмотрел на Старосту.

- Моя семья всегда была необычной, - осмыслив мои слова, начал Староста. - Так уж получилось, что мы все - Воргены. Это не хорошо и не плохо. Это просто есть. В прошлой жизни, так называю жизнь до Колотовки, я занимал очень высокий пост, но в один момент все изменилось. Знакомые и коллеги отвернулись от нас, на мою семью натравили охотников за головами. И все из-за моего старшего сына. Он не захотел принимать наш образ жизни и перешел на сторону врага. Когда мне предложили перебраться в Колотовку и начать все заново, я ухватился за эту возможность

обоими руками. Нужно думать о защите семьи. Но даже здесь беды не отпускают нас.

- Все из-за этого туманного монстра, - вставила Тиша. Староста укоризненно на нее посмотрел, но продолжил.

- Да, все из-за туманного монстра. Два года назад мы переехали сюда. Поначалу все было замечательно - нас положительно встретили местные жители, у нас сложились нормальные отношения со Жрецом, который сразу понял, кто мы такие. Даже сейчас, спустя два года, кроме Жреца никто в Колотовке не знает, что мы Воргены. Неприятности начались через несколько месяцев после моего назначения. Из стад начали пропадать животные. Каждые семь дней в селе недосчитывались то по корове, то по овце. А однажды на заборе появились когти. Я придумал сказку про оборотня, а мы всей семьей вышли на охоту....

Тиша судорожно вздохнула, словно вспоминая неприятные моменты прошлого.

- Это был единственный раз, когда мы близко видели тварь. Она не пряталась, чувствуя себя хозяином положения. Несколько раз тварь пыталась нас атаковать, но мы все время отбивались, нанося ей значительный урон. В итоге тварь принялась убегать, и нам удалось загнать ее в угол. Загнать загнали, но у нас не получилось ее уничтожить. Тварь оказалась слишком умной. Выбрав самого слабого из нас, она бросилась на Тишу. Тогда я и допустил непростительную ошибку. Вместо того чтобы атаковать монстра, я прикрыл своим телом дочь. Отметки об этом тварь оставила мне на всю жизнь, - Староста закатал рукав и я увидел ужасный шрам на плече. - Точно такой же находится и на бедре. Тварь ускользнула и стала прятаться от нас, а я полгода не мог ходить. Приходилось принимать посетителей у себя в доме. С тех пор и повелось, что наш дом превратился в администрацию. Прошлое здание снесли, на его месте сейчас площадь. Каждую ночь сыновья выходили на поиски, но с тех пор тварь они так и не видели. Тиша первая, кто за два года так близко видел этого монстра.

Староста сделал паузу, допивая чай, после чего продолжил:

- Но это еще не все. Оказалось, что тварь не успокаивается на шесть дней, съедая одного животного. Оно совершает набег на соседние села, появляясь в каждом раз в неделю. Я принял решение, что мой род уничтожит этого монстра. Именно поэтому мои сыновья появляются в Колотовке очень редко. Они колесят по селам, в надежде поймать и уничтожить Ночной ужас, как его называет Жрец. Он вполне справедливо считает нас виновными: однажды увидел моего сына, склонившегося над телом только что

убитой овцы. Доказать, что мы охотимся за убийцей, не получилось. Но у Жреца нет доказательств того, что мы и есть Ночной ужас. Между нами нейтралитет, но былого доверия уже нет. До тех пор, пока истинный монстр не будет предоставлен нашему Жрецу, он не поверит ни мне, ни кому-либо другому, что мы невиновны. Два года у нас не получается найти тварь, нужна помощь. По поводу награды не беспокойся, она будет достойной. Поможешь ли ты нам?

Изменение задания "Ночной ужас поселения". Семья Старосты оказалась Воргенами, два года охотящихся за туманным монстром. Найдите и уничтожьте его. Класс задания: Редкое. Награда: +400 Репутации с Провинцией Кронг, +500 Опыта, +10 Золотых монет, Редкая вещь из запасов Старосты. Штраф за провал/отказ от задания: Нет.

Желаете принять измененное задание?

- Я помогу Вам с уничтожением монстра, - отказываться от задания, не обладающего никакими минусами, неправильно.

- Хорошо. Тиша, проводи Махана, - Староста довольно откинулся на спинку стула. - Я понимаю, что ты не можешь разъезжать по другим селам, поэтому неделю можешь отдыхать. Через шесть дней мы вновь встретимся и устроим совместную облаву на туманного монстра. Ему не жить.

Возвратившись домой, я вытащил свиток портала в Дальгор и активировал его. Пока он формировался, я подводил итоги своей второй встречи с туманной тварью. 2:0 в ее пользу. Но возникает резонный вопрос: кого, кроме Тиши в облике Воргена, боится Малыш? Или туманная тварь - тоже Ворген? Например, старший сын Старосты.... Нужна помощь, но обращаться к Анастарии я не хочу. Подожду неделю и сам разберусь, что да как. К тому же скоро приедет Торговец, нужно с ним очень плотно поработать. В том, что он и есть Координатор, я не сомневался. Осталось это доказать остальным.

Глава 6. Корник.

Едва я вышел из портала, перед глазами возникло сообщение:

Обновление заданий "Путь Шамана. Шаг 2" и "Поиск Тотема". Учитель Шаманов Корник явился в Дальгор на встречу с Вами и находится в гостях у Алмиса. Навестите его. Класс задания: Классовое.

Да ладно! Мне так не хватает нормальных навыков Шамана, я даже собирался купить портал в Анхурс, найти Корника и обучиться. За обратную дорогу не волновался - есть три попытки на провал своего досрочного освобождения за своевременный невозврат в Колотовку. Использую одну, ничего страшного не случится. Раз Корник сам приехал в Дальгор, то обязательно нужно к нему зайти. Только после Банка и Старушек. Неизвестно, куда учитель может меня забросить, и насколько я у него задержусь.

- Чем могу быть полезен? - гремлин неизменно сидел за своим столом и что-то писал в бумагах.

- Мне должны были передать предметы, и хочу получить вещи по паролю "*Хелфаер-Лазурит-дворфы*"

- Ожидайте, - глаза гремлина помутнели. Прошло несколько мгновений, и его взор вновь обрел резкость, - спасибо за ожидание. Вещи и письма ожидают Вас в Личной комнате. Прошу обратить внимание, что на Ваш денежный счет было зачислено около двенадцать тысяч золотых. Точную сумму можете узнать в описании перевода. Отправитель - Мэр Дальгора.

- Спасибо за информацию, - обрадованно поблагодарил я гремлина и отправился в свою Личную комнату. Все-таки продали пойманного мною гоблина! Двенадцать тысяч золотых - очень приятная неожиданность.

Посреди комнаты валялась большая куча одежды. Я взял первую попавшуюся вещь и посмотрел ее свойства:

Кожаный наплечник Мастера Рика. Прочность: 600.

Защита от физического урона: 80, Защита от магического урона: 40, +24 Выносливости, +32 Интеллект. Класс предмета: Редкий набор. Количество предметов в наборе: 8. Требования к уровню: 20. Создано: Рик Меткий.

Набор из двух предметов: +50 Интеллекта.

Набор из четырех предметов: +200 Защиты от всех типов урона.

Набор их восьми предметов: +300 Интеллекта.

Хомяк упал на спину и начал дергаться в диких конвульсиях от экстаза и любви к Анастарии. Сейчас он был готов отдать ей не только Воинов Орков, но и обязаться создать прочие шахматные фигурки в ближайшие два часа. Комплект из восьми предметов с такими характеристиками мог стоить порядка пятидесяти тысяч золотом! Пока жаба старалась привести хомяка в чувство, я принялся надевать на себя полученные вещи.

Отложив перчатки, повышающее Ремесло, в сторонку, я с удовольствием посмотрел на свои характеристики. Нда... Выносливость: 238. Интеллект: 757. Защита от всех типов урона: 280. Защита от физики: 840. А я еще думал, что с кольцами являюсь читером! Это просто с Мастером Риком знаком не был! Откуда у предметов для двадцатого уровня, пускай и редкого качества, такие статы? На столе лежало несколько писем. Открыл первое из них, прочитал, и сразу стало все понятно:

"Махан, доброго времени суток. Как и обещала, отправляю тебе несколько вещей. Извини, за такой короткий срок не смогли найти тебе плащ. Рик делать их не умеет, а у остальных наших Портных для 21 уровня ничего не было. Я дала задание купить у обычных Торговцев НПС плащ твоего уровня с подобающими характеристиками, но нужно время. Скоро отправим. Кольца и цепочку не отправляю, ты сам Ювелир и сможешь сделать намного лучше того, что есть в моем распоряжении. Как ты видишь, вещи, что тебе были отправлены, слегка необычные. Они были изготовлены нашим Мастером, Риком Метким, имеющим 12 уровень Ремесла. Ты должен понимать, сколько такой набор может стоить на аукционе. И это я не говорю про свитки. Как

видишь, клан Феникс крайне заинтересован, чтобы ты влился в наши ряды: мы не стали отправлять тебе дешевку, которую можно купить у любого Торговца.

Теперь о главном. Нам нужно поговорить. Свяжись со мной как можно скорее. Я уже неоднократно себя ругала, что передала тебе односторонний амулет связи. Для исправления ошибки отправляю тебе нормальный двусторонний, чтобы иметь возможность связаться с тобой в любой момент. Так вот. Твоя проверка на предмет Лэйте была красивой и неожиданной, я оказалась к ней не готова. Да, их нет в нашем клане. Мы взяли Карачуна, чтобы клан получил Первое убийство Подземелья Мушу. Остальная троица отказалась вступать в клан, засев в безопасной зоне Анхурса и ожидая твоего решения по вступлению в клан. Как сказал Эрик: "Если Махан вступит, то и мы за ним пойдем, если нет, то не обессудьте. Обещания нужно выполнять. Сейчас его кинем, где гарантия, что не кинем Феникс? Оно вам надо?" Достойный ответ, я даже зауважала этого дворфа. Хелфаер неразумно поступил, приукрасив на счет их наличия в клане, мне пришлось его поддержать, обманув тебя. Хел думал, что ты сразу побежишь к нам за своими друзьями. Но все получилось просто великолепно. Если бы ты пришел в клан, то мы бы провалили задание Вестника. Его суть проста - дать тебе возможность выполнить какое-то поручение. Я уверена, что у тебя много вопросов, готова на них ответить. Еще раз - свяжись со мной. Всего в письме не напишешь.

Основная причина, по которой ты нужен клану - твое Ремесло третьего уровня и шахматные фигуры Кармадонта. Ты, конечно, можешь отнекиваться, что не ты их сделал, но попробуй сам взвесить все за и против. Насколько я поняла, голова у тебя есть. Ремесло мы вычислили элементарно - Карачун рассказал о кольцах, их характеристиках, мы сравнили с рецептом и вычислили дельту. Ничего сложного. Единственный вопрос, возникший у Рика - каким образом ты меняешь характеристики, ведь для открытия конструктора необходим сто пятидесятый уровень персонажа и сотый развития любой профессии. Про цепочку квестов даже говорить не нужно, она в одиночку не проходится. Физически. Наши аналитики до сих пор ломают голову, как так получилось, даже ставят под сомнения слова Карачуна. Но Эрик, я с ним по этому вопросу специально связалась, подтверждает, что ты менял свойства создаваемых колец. Все мои аналитики в шоке и разводят руками. Это третья причина, по которой мы хотим видеть тебя в нашем клане.

Как видишь, я играю в открытую. Твой ход, Ювелир.

С Уважением, Анастария, глава клана Феникс."

Хорошо, что в Личной комнате есть стул, поэтому я не свалился на пол, а просто присел. Так, стоп. Думать буду потом. Сейчас прочитаю остальные письма и буду думать. Если останется чем. Я открыл второе письмо:

"*Махан, привет. Слушай, возникла какая-то непонятная фигня. Нашей боевой тройкой мы собрались в Анхурсе уже на второй день выхода с рудника, как вдруг к нам обратились представители клана Феникс, чтобы мы вступили в клан. Предложение, конечно, заманчивое, но мы твердо решили дождаться тебя. Кидать никто не хотел. Сегодня ко мне пришла сама Анастария, лидер клана Феникс, спрашивала на счет добычи Малахита, полученных вещей и места, которое мы заработали. Я не думаю, что эта информация тайная, поэтому честно ей все выложил. И про пятое место, и про то, что каждый из нас получил. Она очень интересовалась про тебя, про кольца, про то, как ты менял характеристики. Это тоже рассказал, хотя теперь думаю, что зря я это сделал. В общем, будь в курсе - тобой интересуются в Фениксе. И мы ждем тебя в "Веселом гнуме" через два месяца с хвостиком. Приехать к тебе не можем, ты уж извини - ПК-шеры достали. Только выйдешь из города, тут как тут. Если можешь, вышли наши деньги, что в Подземелье остались - как-то напряг с ними.*

Эрик."

Выйду из Колотовки - с меня пиво. И пускай в Барлионе не пьянеют, но пиво точно с меня! Эрик с братией меня не кинули! А я уже расстраиваться собирался. Теперь что у нас в третьем письме?

"*Махан, привет.*

Отправляю Лазурит. Надеюсь, ты уже можешь с ним работать. Пятьдесят кусков Лазурита тебе должно хватить надолго. До дня рождения Анастарии осталось четыре недели, не подведи меня.

Хелфаер, глава клана Феникс."

Первое, что я сделал, пока не начал обдумывать письма - сходил к гремлину и отправил Эрику десять тысяч золотых и полученные в Подземелье перчатки. Все, отправил и забыл, а то все время глаза мозолили. Так же написал ему письмо, что со мной все в порядке, через два месяца отправлюсь в Анхурс, правда, топать мне около недели. После чего уселся в Личной

комнате и тут меня накрыло. Руки дрожали, а в голове не было ни одной здравой мысли, кроме: "Что делать?"

Очень скоро у меня в голове созрел эпический план: в Дальгор приехал Корник. Раз приехал, пусть объяснит, что у меня за глюки с чувствами. Почему головой я хочу в Феникс, а сердцем - нет?

С принятым решением действовать оказалось намного проще, и я принялся запихивать в мешок вещи, сотню свитков "Огненная стена" с огненным уроном в 1000 единиц и горку Лазурита от Хелфаера. Остался двусторонний амулет связи. Тоскливо на него посмотрел, но все же повесил на шею. На самом деле с ним все просто - либо я его беру и пользуюсь, либо возвращаю назад со всеми вещами. Вещи я посмотрел, возвращать их не хочу. Во всяком случае, пока. Но чувствовать себя полностью продавшимся тоже как-то не хотелось. Взвесив все за и против, я написал ответ:

"*Анастария, доброго времени суток.*

Огромнейшее спасибо за вещи и свитки. Как только из них вырасту, то отремонтирую и верну в целости и сохранности. Ты правильно указала - я прекрасно понимаю, сколько такой набор стоит. Может для тебя такая сумма ничего не значит, но для меня она просто огромна. Даже если я вступлю в Феникс, находиться на позиции бедного родственника, которому с барского плеча перепадают вещи, не хочу. Быть балластом я не привык.

Шаман Махан."

Еще раз перечитал письмо. Вроде бы ничего не обещал, но в тоже время ни на что не соглашался. Пока не разберусь со своими глюками, буду делать вот такие вот отписки. Отправил письмо, и тут меня посетила шальная мысль. Новое письмо:

"*Хелфаер, привет. Лазурит получил, буду пробовать. Тут такое дело: я рассказал Анастарии про Вторых, которых встретил в Провинции Кронг. Узнал Плинто, да и то по фениксу. У меня есть просьба. Отправь мне, пожалуйста, ники и голограммы внешнего облика 20 ведущих игроков клана Феникс и Вторых. Нужно же знать, кому можно доверять, а кого следует избегать всеми силами.*"

Если Хелфаер ответит, то я знаю, как выполню его заказ по шахматам для Анастарии. Дворфов ему подавай. Щаз!

***

- Милок, не поможешь слабой женщине?

Пелагея все также стояла в дверях дома, протягивая в сторону пробегающих игроков конверт. Некоторые игроки останавливались, их взгляд туманился, наверняка залезали в гайд, чтобы уточнить информацию по заданию, и спустя несколько минут тут же убегали дальше. Выполнять социалку никто не желал.

- Приветствую, уважаемая, - я подошел к старушке и поклонился. - Выполнил я ваше поручение, получил сокровища Свитебела, брата вашего. Вопросы у меня возникли, ответите?

- Ты, милок, вначале службу сослужи, а потом вопросы задавай, - отповедь Пелагеи обухом ударила по голове. - Раскричался тут. Брат! Свитебел! Сокровища! Ходишь, словно Красная Шапочка, которая пирожки бабушке принесла. Не буду тебе ничего рассказывать! И не вздумай меня к Матрене нести, как в прошлый раз. Надо мной, почитай, все соседи смеялись после этого. Нет уж, второй раз такого позора я не потерплю, вмиг стражу крикну.

Вот тебе и раз. У меня же задание на тебя завязано, бабуся! А ты упираешься. Посмотрел в свойствах свою Привлекательность с Пелагеей: 1. В прошлый раз хоть двойка была. Стоп! В прошлый раз я выполнил задание, поэтому Привлекательность и повысилась. Это уже потом я старушек чаем напоил.

- Давайте я письмо отнесу, все одно по пути.

- Ой, и вправду. Письмо-то еще не отправлено! Каждый же норовит за счет старых и немощных заработать, - Пелагея завела шарманку о несправедливой жизни НПС в Барлионе, но я ее слушал сквозь уши. Если не ошибаюсь, то в ближайшие несколько часов моим ногам не позавидуешь...

Я оказался прав. У Матрены моя Привлекательность тоже оказалась равна единице. Прочитав мне нотацию, что нужно жить дружно, заботиться о младших и уважать старших, она передала мне ответное письмо. Вернулся к Пелагее и обнаружил, что Привлекательность повысилась до двойки. Вот так я и курсировал между старушками, выслушивая не только их нотации, но и мнения о себе со стороны игроков:

- Вот тормоз. Это же социалка! Бросай ее.

- Пошли в инст. Тут ловить нечего!

- Чувак, а что ты творишь? Решил узнать, кто быстрее устанет, ты или старушки? Ну-ну.

Игроки, снующие по Дальгору, не отличались особой толерантностью. На их глазах, больной на голову Шаман бегает между старушками, передает письмо, получает новое и тут же возвращается. Ну не придурок?

На сороковом круге старушки начали повторяться. В том смысле, что они заново принялись говорить про то, что за счет старых и немощных людей все пытаются заработать. Наконец, этот момент настал. Пять часов вне Колотовки ушли в минус, но, возвращаясь в очередной раз к Пелагее, я знал, что получу:

Привлекательность с Пелагеей: 100

- Поди, замаялся, родимый, - совершенно другим тоном проговорила старушка, как только я отдал ей ответ Матрены. - Полдня меж нами бегаешь, верст двадцать, небось, намотал. Мы уже и не знали с Матреной, что писать, пустые сообщения отправляли. Но ты продолжал их передавать, не заглядывая внутрь. Неси меня к Матрене, поговорить надо.

Давно бы так. Осторожно обхватив Пелагею, я доставил ее к Матрене, словно ценнейший груз. Еще бы ценнейший - от них зависит мой Тотем.

- Ох, Пелагея, всегда ты к упертым баранам благоговела, - Матрена встретила нас у дома, наблюдая транспортировку сестры. - Вот почему такая несправедливость, а? Почему он к тебе пришел, а не ко мне. Я, может, тоже покататься хочу.

- Матрена, завидуй молча, - Пелагея жестом показала, куда ее поставить.

- Уважаемые, я к вам по делу, - я опустил на землю довольную старушку и решил не тянуть время.

- Вот неугомонный, - всплеснула руками Матрена. - Все спешит и спешит куда-то. Нужно было нам подольше его проверить, как думаешь?

- Брось, сестренка. Мы и так его изрядно погоняли. Он даже слова резкого не сказал, а ты его неугомонным обзываешь. Так что ты хотел-то?

- Нет уж, - опять встряла Матрена, как только я открыл рот. - Что мы как голытьба перекатная, на пороге околачиваемся? Заходите, у меня и поговорим.

Дом Матрены не изменился. Такой же белый и светлый, каким был в прошлый раз.

- Матрен, сделай нам чайку. Махан, конечно, делает вкусный чай, но уж больно от него голова потом болит. Давай

лучше сами, - Пелагея, на правах гости, расположилась в кресле и принялась командовать сестрой.

- И то правда, что это мы на сухое горло говорить будем? - хозяйка заволновалась и отправилась на кухню.

- А теперь рассказывай, как лихо лесное умудрился победить, - старушки внимательно уставились на меня. Я хотел было отнекиваться, мол, не было никакого лиха, но потом подумал, что портить отношения со старушками не с руки. Парой предложений описал свои злоключения, не забыв упомянуть про дракона.

- Выходит, не обошлось без Аареноксиголикуса, - задумчиво проговорила Матрена. - Не думала, не гадала, что у тебя в Тотемах Дракон окажется. Покажешь?

- Не могу. Не настоящий я Шаман, не прошел должного обучения, поэтому призвать Дракошу не могу еще пару дней. А откуда Свитебел знает Аарино... Аареноксалатонитуса? - язык можно сломать с такими именами.

- Называй его просто Дракон. Брат узнал из древнего свитка, где они живут. А дальше все как ты. Собрался он, неугомонный, и пошел к ним в гости. Там он подружился с Аареноксиголикусом, и не расставался с ним двадцать лет.

- И где этот свиток сейчас? - я старался не дышать, чтобы не спугнуть старушек.

- Назад я сама доберусь, - не отвечая на мой вопрос, Пелагея встала, поправляя платье. - Спасибо Махан, что освободил лихо. Не правильно поступил брат, когда посадил его сокровища охранять. Томилось оно, скучало. Что касается свитка, непросто к нему путь найти. Ох, как не просто. Мы тебе этот путь уже рассказали. Услышал ли ты нас, али нет - дело твое. Ступай. И не приходи к нам более, будем делать вид, что тебя не знаем и поручений больше не дадим.

Только открыл рот, чтобы возразить, как неведомой силой меня скрутило и вытолкнуло за дверь. Громкий хлопок закрывающейся двери совпал с появлением сообщения:

Обновление задания "Поиск Тотема". Свитебел нашел древний свиток, в котором был описан путь в страну Драконов. Где сейчас находится свиток - загадка, которую Вам предстоит разгадать. Сестры купца дали необходимые подсказки. Если узнать не получится, обратитесь к учителю Шаманов.

Я зло посмотрел на дверь, за которой скрылись старушки. Какие подсказки мне только что дали? Перебрал в голове весь разговор, но не обнаружил ни одной зацепки. Обращаться к учителю Шаманов буду в самый последний момент, когда пойму, что сам не смогу найти Тотем. Упускать питомца, который может обладать редкими характеристиками нельзя. Стандарт Барлионы. Делаешь сам - получи плюшку. Просишь помощи - получи пирожок. Вкусный, но маленький. Хочу плюшку.

***

- И где это мы ходим? - если передо мной основная служанка Алмиса, то у него явно предпочтения в упитанных женщинах. - Господин Алмис с гостем уже заждались, когда Вы пожалуете, даже чай по третьему кругу пьют, а Вас все нет и нет! Безобразие!

- Кэтрин, веди его сразу в гостиную. И не стоит бурчать, Шаманы не задерживаются, они приходят тогда, когда считают нужным, - послышался голос бывшего учителя, от которого служанка мгновенно умолкла. Сверкая глазами, показывая, что будет за мной непрестанно следить, она проводила в комнату, где меня ожидало два человека. Вернее, человек и полностью закутанный в серый плащ разумный. Судя по росту - либо гном, либо долго и много болевший дворф.

Корник?

- Времени на лишние разговоры у нас нет, - со стороны капюшона послышался голос глубоко пожилого человека. - Алмис, твою задачу я описал. Предупреди остальных.

- Да, учитель. Я все понял.

- Что касается тебя, юный ученик, нам нужно отправляться. В Барлионе грядут большие перемены и тебе нужно к ним подготовиться, - Корник взял меня за руку и в тот же миг квартира Алмиса исчезла. Как и весь Дальгор. Ошеломленными глазами я смотрел на упирающиеся в небеса горы. Золотая аура, окружавшая меня и Корника, задерживала снег, вихрем носившийся в округе. Неужели Корник - Предвестник? Я открыл карту, чтобы посмотреть привязку к Провинции, в которой мы очутились. Нда... Одна их окраин Свободных земель, недалеко от океана, разделяющего материки Барлионы. Карта услужливо показывала мне туман во всех масштабах, контуром отображая границу между сушей и океаном. Этой местности у меня не было. Ничего, вечером нарисую. Только, кроме прокачки Картографа я не представлял, где еще может пригодиться эта карта. Мало того, что у черта на куличках, так сюда просто так и не добраться: между нами и Империей Малабар находится Картос.

Корник шумно вдохнул морозный воздух, пропускаемый аурой, после чего откинул капюшон и посмотрел на меня огромными, когда-то карими, а теперь уже выцветшими глазами пожилого гоблина.

- Ждать тебя в Анхурсе нет времени. Грядут ужасные события, поэтому нужно подготовиться. Для начала тебе нужно

получить Тотем. Сейчас мы отправимся к Драконам, где ты принесешь клятву верности Верховному Правителю. Затем....

- Простите, учитель. Но мне нужно получить Тотем самому, - и откуда я набрался такой наглости? - Я благодарю Вас за желание помочь и ускорить этот процесс, но мне нужно самому найти путь к Верховному Правителю, - если я правильно понял, то это должность главного Дракона.

Корник несколько мгновений буровил меня пронзительным взглядом.

- Хорошо. Если ты сможешь обосновать, почему ты должен найти Драконов сам, а не воспользоваться моей помощью, то я соглашусь. Но твое обоснование должно быть непререкаемым.

- Не могу я это обосновать. Это.... Это что-то внутри меня. Я чувствую, что должен поступить именно так, и если воспользуюсь Вашей помощью, результат будет на порядок хуже, - я решил не ходить вокруг да около и рассказать Корнику правду. Какой бы нелепой она не была. Пускай он и НПС, но он умный НПС, обладающий доступом к необходимой мне информации. Если мне не помогут разобраться со своими чувствами, то в один прекрасный момент я с ума сойду от противоречий логики и чувств. Тяжело это для человека, всю свою жизнь руководствовавшегося головой. Причем не важно, какой, добавил я про себя, вспоминая причину своего попадания в тюрьму.

- Это самое железное обоснования, какое только может дать Шаман, - в голосе Корника послышались довольные нотки. - Судя по всему, наш процесс обучения будет существенно укорочен, если ты пользуешься своими чувствами. Теперь не будем терять времени, присаживайся, - подавая пример, Корник уселся прямо в снег. - Для начала скажи мне, что ты знаешь про Шаманов?

Еще один Пронто? Орк тоже задал мне такой вопрос, прежде чем отправить на Испытание. Тогда я ответил глупо, не хотелось бы еще раз позориться. Открыл гайд по Шаманам, освежая в памяти ступени, и хотел было радостно рассказать о них Корнику, как очередной приступ внутреннего противоречия меня остановил. Не это сейчас нужно гоблину, явно не об этом он спрашивает.

- Что я знаю про Шаманов? - я закрыл глаза и постарался прислушаться к собственным чувствам, после чего медленно произнес: - Шаманы.... Шаманы - говорящие с Духами.... Дух Шамана должен быть тверд, стоек, гибок и мягок...., - с закрытыми глазами, полностью погрузившись во внутренний мир, я даже перестал замечать пронизывающий ветер. Эти слова говорил Пронто, Великий Дух Воздуха, наверняка и я могу их сказать.

- Все верно, ученик, но это чужие слова, - сквозь пелену мыслей до меня донесся голос Корника. - Не говори словами других, ищи свои.

В голове всплыло сообщение Шилопопой: "Думают маги, Шаманы чувствуют....". И тут у меня словно лампочка в голове включилась. Я понял, что нужно ответить Корнику.

- Нельзя описать, кто такой Шаман. Как можно описать ветер, радугу или боль? Тот, кто не понимает сути Шамана, никогда не сможет понять, кто же такой Шаман. А тот, кто понял, не сможет подобрать слова, чтобы рассказать об этом другим. Для меня быть Шаманом означает руководствоваться чувствами, для Пронто - собственным долгом, для вас, учитель, возможно, чем-то другим. Для каждого из нас быть Шаманом - это найти собственный путь и идти по нему до самого конца. Что я знаю про Шаманов? Ничего и одновременно все. Я не знаю того Шамана, который получится из меня после обучения, мне нужно будет изучать его заново, у меня до сих пор есть вопросы ко мне текущему, но одно я знаю, - если ты Шаман, то ты уникален. Я имею в виду настоящих Шаманов, а не тех, кто смог получить Тотем, но не в состоянии достичь звания Великого Шамана.

Обновление класса игрока: Класс Начинающий Шаман заменен на Элементный Шаман. Обратитесь к учителю для обучения работы с Духами стихий

Внимание игрока! Вами заработан ранг Элементный Шаман без получения Тотема. Если в течение двух месяцев Вы не сможете получить Тотем, Ваш ранг буден снижет до Начинающего Шамана.

- Верховный Дух был прав. У него есть шанс, - пробормотал Корник. На несколько мгновений наступила тишина, разряжаемая только воем ветра.

- Мне нужно научить тебя многим вещам, юный ученик, - продолжил гоблин через несколько мгновений, когда я пришел в себя и открыл глаза. Усевшись в позу лотоса, я приготовился слушать Предвестника. До возвращения в Колотовку еще около тридцати часов, времени на обучение достаточно.

- Начнем с вызова Духов. Сейчас ты Элементный Шаман, у которого нет собственного Тотема, но в любом случае, тебе доступен вызов Духов стихий. Всего существует четыре типа

Духов: огонь, вода, воздух и земля. Каждый тип Духа состоит, в свою очередь, из четырех классов: массовые и единичные урон и лечение. Да, не удивляйся, даже Духи огня умеют лечить.

Так, понятно. Мне сейчас будет доступно шестнадцать Духов, при этом в активную зону можно добавить только восемь вызовов. Придется чем-то жертвовать. На начальных уровнях это не страшно, но, начиная с сотого, нужно будет подстраивать активную зону под противника. Глупо вызывать Духа огня в Саламандру или Духа воздуха в Воздушного Элементаля.

- У каждого из типа Духов, - продолжил Корник, - который будет тебе доступен, есть свой ранг. Чем чаще ты пользуешься определенным типом Духом, тем сильнее становятся Духи этого типа. Ты должен выбрать, в какое направление будешь развиваться, так как усиливать можно только один тип из четырех. Усиление действует на всех духов, которых можешь вызывать сейчас, или будешь в состоянии вызвать потом: от Младших, до Верховных.

С этим тоже все ясно. Начинается работа на прокачку навыка. Нужно выбрать одну школу, или, как они называются у Шаманов: тип, и работать с Духами только этого типа. Чем чаще вызываешь, тем мощнее вызываемый Дух становится. Жаль, что я проскочил работу с Младшими Духами, сейчас бы уже имел специализацию.

- Ты должен уяснить, что Духи призываются не бесплатно. Ты должен делиться с ними. Либо своей Жизнью, либо дарами. Простые Духи требуют себе в дар хлеб. Не забудь, раз в неделю, если желаешь уменьшить количество отдаваемой Духам Жизни, ты должен совершить приношение. Приношение осуществляется на Алтаре, который имеется у каждого Шамана. Свой ты получишь позже.

Смущавший меня момент тоже разрешен. С самого момента, как я стал Начинающим Шаманом, я гадал, каким образом осуществляется приношение. В гайдах об этом ни слова. Даже один раз чай Духам оставил в доме Елизаветы, но он никуда не исчез. Оказывается, Алтарь нужен.

- И последнее, что ты сейчас должен знать про Шаманов. Чтобы никто не усомнился, что ты Элементный Шаман, тебе полагается Плащ. Держи, - в руках Корника, словно ниоткуда, появился кусок материи, увешанный перьями. Осторожно приняв вещь в руки, я развернул ее, стараясь не повредить перья. Неужели мне предстоит ходить в этом? Хочу быть Предвестником, как Корник - никаких внешних атрибутов и глупых плащей. Вздохнув, я надел плащ и посмотрел на его свойства. Плащ рудокопа, который был у меня еще с Прика, давно следовало

поменять, а раз замену Анастария не прислала, буду пользоваться тем, что дают:

Шаманский плащ Корника. Прочность: сломать невозможно. Описание: Увеличивает ранг призванного Духа на 2. Штраф за вызов всех Духов уменьшается на 10%. +15 Интеллекта, +5 Выносливости. Класс предмета: Редкий, только для Шаманов. Ограничения по урону: 20.

- Теперь настало время обучения. Отныне ты - Элементный Шаман.

Корник вскинул руки, что-то прокричал, и вокруг меня закружился снег, который не проникал сквозь сферу, а перед глазами один за другим начали появляться сообщения:

Вы изучили призыв Духа воздушного исцеления. Тип Духа: Воздух. Описание: Вы обращаетесь к миру Духов, призывая Духа, отдающего часть своей сущности пострадавшему. Сила призываемого Духа и количество отданной сущности зависит от Вашей характеристики Интеллект и ранга Духа. Время камлания: 2 секунды. Стоимость призыва: (Уровень персонажа)/2 Жизни вызывающего, Стоимость исцеления: (Уровень персонажа)*4 маны. Восстанавливает (Интеллект*3) Жизни. Невозможно вылечить земляные сущности: Дворфы, Кобольды, Гномы,…. Наносит дополнительное лечение воздушным сущностям: Воздушные Элементали,…..

Вы изучили призыв Духа воздушного укола. Тип Духа: Воздух. Описание: Вы обращаетесь к миру Духов, призывая Духа в противника, забирающего часть его жизненной силы с собой. Сила призываемого Духа и объем забранной у противника жизненной силы зависит от Вашей характеристики Интеллект и ранга Духа. Время камлания 5 секунд. Стоимость призыва: (Уровень персонажа)/2 Жизни вызывающего. Стоимость атаки: (Уровень персонажа)*4 маны. Урон: (Интеллект*3) Единиц. Дальность: 40 метров.

Невозможно атаковать воздушные сущности: Воздушные Элементали,….. Наносит дополнительный урон земляным сущностям: Дворфы, Кобольды, Гномы,….

Духи воздушной волны исцеления и воздушной стены обеспечивали лечение и урон по площади. В принципе неплохо, только и урон, и лечение в каждом из выученных призывов был в три раза меньше, чем в одиночную цель. При наличии трех и более противников или пострадавших - выгодное дело. В противном случае нужно работать по целям раздельно. Аналогичные призывы изучил по Воде, Огню и Земле. Суть их не менялась, разница была только в названиях.

Из того, что я сразу запомнил, Огненными Духами нельзя было лечить Людей и Тауренов, Водяными - Орков и Троллей, Земляными - Эльфов и Пикси. То же самое по урону, везде были свои ограничения.

- Тебе нужно выбрать тип Духа, который ты будешь совершенствовать, ученик, - до меня донесся голос Корника, когда я разобрался со всем списком заклинаний. - Шаман должен сделать выбор в самом начале и следовать ему всю свою жизнь. Каким бы ошибочным он не был, - неужели в голосе Корника мелькнула грусть?

Вот теперь я призадумался. С одной стороны, выбор очевиден: огонь. Урон у всех четырех типов одинаков, но с психологической точки зрения все боятся огня. Не знаю внешнего оформления призыва, но какие-нибудь искорки от того, что призвался именно огненный Дух, должны появляться. Единственное, что останавливало - невозможность лечить людей. Прокачивать определенный тип Духа с невозможностью собственного лечения глупо. Тогда что? Земля, Воздух или Вода? Может, монетку кинуть?

- Ты сделал выбор? - поторопил меня Корник. Вон нетерпеливый. Я тут думаю, а он под руку говорит.

- Да, учитель. Вода. Я выбираю водяной тип.

- Поясни выбор.

- Я могу опять сослаться на чувства, но сейчас руководствовался обычным расчетом. Огонь и воздух отметаются сразу, так как я сам, да и мои друзья люди, гномы и дворфы. Если я не смогу призывать в нас усиленных Духов, зачем тогда они нужны? Остается Вода и Земля. Хотел взять землю, но увидел, что в этом случае есть ограничения по эльфам. Пусть не друзья, но знакомые эльфы у меня есть. Остается только вода. Орков и

троллей не знаю, кроме Пронто, а его можно вылечить и простым Духом.

Когда я упомянул Пронто, лицо гоблина расплылось в улыбке.

- Да, этого барана можно вылечить даже обычными бинтами. Ничто его не проймет. Значит, так тому и быть. Отныне и впредь, твой личный тип Духов - Вода!

Определен личный тип Духов: Вода. Ранг призыва Духов воды: 1.

Я добавил огненные и водяные заклинания в активную зону, заполнив все восемь доступных слотов. Теперь я готов к любым трудностям!

- Учитель, раз зашел разговор про Пронто, я хотел бы узнать, что произошло в тот злосчастный день, когда он вступил в поединок с Шиамом? И где сейчас Гераника? И мой самый главный вопрос - что со мной происходит? Почему я головой принимаю одни решения, а душой другие? При этом, когда руководствуюсь головой, получается полная чушь.

- Это все, что ты хотел бы сейчас узнать, - вопросительно поднял бровь Корник, - или еще есть парочка вопросов? Ты не торопись, подумай, вдруг что упустишь.

Ох, как Корник сейчас напоминает Алмиса. У НПС Шаманов что, в настройках прописано отвечать вопросом на вопросы?

- Нет, еще не все. Еще я хотел бы узнать причины того, почему Вы прилетели ко мне в Дальгор. Что грозит Барлионе? К чему такая спешка с обучением и получением Тотема? Что должен сделать Алмис? Теперь все.

По горам разнесся смех гоблина.

- По всем правилам, ты должен был смущенно попросить прощения за свою несдержанность, склонить голову и ждать моего разрешения на вопросы. Но, видимо, про такую вещь, как правила, ты не слышал, - Корник хитро посмотрел на меня, - и это хорошо. Прежде чем отвечу тебе на вопросы, я хочу, чтобы ты вызвал Духа. Поговорить мы можем в любом месте, а провести тренировки, оставаясь незамеченными Гераникой, только здесь. Исцели себя!

Исцелить? Не вопрос. Вроде, сложного тут нет ничего. Выделив себя, я принялся вызывать Духа Исцеления. Разве это проверка? Так, баловство одно.

Получен урон. Уровень Жизни снизился на 2036: 2316 (Призыв Духа огня) - 280 (Защита от огня). Итого Жизни: 384 из 2420

Внешнее оформление у Духа огня было, да еще какое! На пару мгновений я стал похож на бенгальский огонь, с которого в разные стороны разлетались искры. Хорошо хоть больно не было, видимо собственные Духи боль не наносят. Но откуда? Я же лечиться хотел! Огромнейшим усилием воли я надавал себе по рукам, чтобы не вызвать в себя еще одного Духа исцеления. Нет уж, хватит одного раза.

- Празднично, красиво, - послышался ехидный голос гоблина, - только что-то результат не такой, какой должен от лечения быть. Думаю, хватит себя изводить, пробуй на мишени, - в нескольких метрах от меня появился манекен-мишень, которую часто используют игроки для отработки последовательности ударов или заклинаний. - Продолжай дальше.

Я выделил манекен тридцатого уровня и решил призвать в него атакующего Духа Воды. Даже если ошибусь, то просто вылечу манекен.

Ошибся.

Внимание!

В связи со смертью, уровень Опыта уменьшается на 30%....

Духи массового урона наносят в три раза меньше урона, чем Дух для одиночной цели, но сейчас мне этого хватило за глаза. Слишком много у меня Интеллекта и слишком мало Жизни оставалось после первой неудачной попытки. Точка возрождения находилась на том же самом месте, куда привез меня Корник. Манекен, практически полностью засыпанный снегом, показывал, что за двенадцать часов моего перерождения снег не унимался.

- Я уж думал, что ты решил навсегда в Серых землях остаться, - раздался бурчащий голос старого гоблина. Повернулся и увидел, что учитель сидит на приволоченном откуда-то ковре и пьет горячий напиток. По-прежнему окруженный золотистой

аурой, он насмешливо окинул меня с ног до головы, и добавил: - предлагаю помощь. Я учу тебя правильно пользоваться Духами, но ты задаешь мне только один вопрос. Если разберешься с Духами сам, отвечу на все ранее заданные вопросы. Делай выбор.

При чем тут выбор? У меня же есть гайд и форум! Хватит тупить, пора читать. Итак, вызов Духов....

Час, потраченный на курение мануалов, не принес результатов. В официальной документации не было ни слова о том, каким образом пользоваться Духами. Точнее, информация была, но не та, что мне нужна. Все ссылались на какой-то режим выбора Духов, но как в него попасть, не говорилось. Я так понимаю, это и есть присвоение Духов активной зоне способностей?

Стоп. А где выбор Духа? Это раньше у меня было всего два призыва, поэтому я не забивал себе голову такими глупостями. Сейчас же у меня Духов заметно прибавилось, наверняка нужно указать, из какой ячейки активной зоны делать призыв.

Пробуем. Выделив заснеженный манекен и отойдя, на всякий случай, подальше, я мысленно выбрал Духа Воды и начал призыв. Итак, что у нас с результатом.

Урона я не получил, что не могло не радовать, но вот то, что вместо урона в манекен прилетел Дух лечения, было как-то неправильно. Хорошо хоть прилетел не огненный, а Водный Дух. Получается, первый выбор идет на тип духа, и еще один нужен на выбор варианта призыва: урон или исцеление. Пробуем.

В очередной раз выделил манекен, выбрал Дух Воды, повторил выбор Духа и начал призыв. Есть! От манекена во все стороны разлетелись брызги воды, практически мгновенно превращаясь в сосульки. А холодно, оказывается тут. Не хотел бы я очутиться без золотистой сферы. Но это все вторично, у меня получилось! Я смог самостоятельно разобраться с вызовом Духов! Насмешливо смотря на гоблина, повторил призыв: манекен, Дух Воды, Дух Воды. Призыв!

- Хе-хе, - послышался смешок гоблина, когда вокруг манекена образовалась лужа воды, в которой мелькали бестелесные Духи, периодически нанося урон. Все верно. Духи Воды, только в массовом варианте призыва. Не работает моя схема, нужно думать дальше.

Через пару часов экспериментов до меня дошло, что самостоятельно обучиться вызову нужного мне Духа я не смогу. Не хватает мозгов.

- Неужели сдаваться пришел? - Ехидно спросил меня Корник.

- Мне подсказка нужна. Хотя бы направление, куда

двигаться, - смущенно пробормотал я.

- В таком случае у тебя будет только два вопроса. Согласен?

- Согласен, - в любом случае, два больше, чем один, а самостоятельно я не мог понять, в чем проблема. Не помогали не мозги, ни внутреннее чутье. Мало того, даже старые, привычные Малые Духи молнии и исцеления перестали вызываться по требованию. Что-то перестало работать в моем шаманском колдунстве, когда я скаканул в Элементного Шамана.

- Тогда вот тебе подсказка. Ты правильно работал над тем, кого ты вызывал. Теперь подумай над тем, как ты это делаешь.

Как я делаю призыв? Беру бубен, ударяю по нему Колотушкой, пою строчку "У Шамана три руки" и все, дух призван. И тут у меня перед глазами встали Шаманы, которых я видел ранее. Они без остановки колотили в бубен, постоянно что-то напевая. Может, все дело в этом? Нужно постоянно находиться в состоянии призыва?

У Шамана три руки
И крыло из-за плеча
От дыхания его
Разгорается свеча....

Нда... Десять секунд и мир изменился. Точнее изменился не мир, а мой игровой интерфейс. Практически четверть обзора закрыли восемь прозрачных Духов. Они постоянно крутились, словно демонстрируя себя со всех сторон. Под четырьмя Духами располагался счетчик, судя по всему - ранг духа. Сейчас на нем сиротливо мерцала единица. Слабенькие у меня еще Духи воды, слабенькие. Рассматривая обновленный интерфейс, я прекратил вызов. Прошло десять секунд, и интерфейс с Духами исчез.

Так вот какой режим работы с Духами? Выделив манекен, я еще раз вызвал режим, после чего сосредоточился на одном из Духов воды и послал его в цель.

Бам! Манекен содрогнулся и, разметая снег, во все стороны полетели брызги воды. Я повторил призыв этого же Духа и вновь манекен сыграл роль фонтана. Неужели получилось? Около десяти минут я игрался вызовом Духов, излечивая себя, манекен, даже Корника, недовольно пробурчавшего что-то вроде: "вроде большой, а ума совсем нет". Прекратив камлание, я вышел из режима работы с Духами. С одной стороны удобно, нужные Духи всегда передо мной, как на ладони, скорость их вызова увеличивается за счет удобного интерфейса. Но с другой стороны

получается, что именно из-за этой стороны Шамановских способностей класс не популярен. Пока войдешь в режим, пока вызовешь Духа, тебя уже триста раз кинут в контроль и не спеша отправят на перерождение.

- Два вопроса ты заслужил. Думай внимательно, прежде чем их задать, - голос Корника вернул меня в реальность.

- Они не изменились. По-прежнему хочу узнать, что произошло в тот злосчастный день, когда Пронто вступил в поединок с Шиамом и почему я головой принимаю одни решения, а душой другие? - прежде, чем Корник открыл рот, добавил, - только огромная просьба. Ответ хочу получить полный, а не что-то вроде: "был поединок и ты можешь чувствовать правильный путь". Это я и так знаю. Учитель, если у нас нет времени, то отложите загадки на потом и ответьте на вопрос прямо. После Колотовки я приеду в Анхурс, приду к вам в гости и мы устроим игру в угадайку. Сейчас действительно нет времени.

Ваша репутация с Советом Шаманов увеличилась на 10 пунктов. До Дружелюбия 990 пунктов

- Хе-хе, - улыбнулся гоблин, - я действительно собирался ответить тебе таким образом. Слово в слово. Придется, видимо, новый ответ придумывать, хе-хе.

- А просто ответить максимально полно?

- Отвечать прямо не интересно. Ты же не захотел лететь к Драконам, сам решил свиток найти. И нечего смотреть на меня такими глазами. Неужели ты думаешь, мы с Алмисом не следили за тобой, когда ты бегал между почтенными дамами? Я могу полностью ответить на один вопрос и расплывчато на второй. Выбирай, что тебе важнее.

- Тогда рассказывайте про Пронто, - с собой я как-нибудь разберусь сам, а потерять нить к событиям многолетней давности нельзя. - Это важнее.

- Выбор сделан. Слушай же, ученик, что с тобой происходит. Ты - Шаман. Особенность Шаманов заключается в том, что они могут ощущать специфические вещи в пределах окружающего их мира. Например, Шаман всегда знает, что на него кто-то в упор смотрит, либо чувствует, что где-то неподалеку происходит драка или засел неприятель. Это только внешние проявления, то, что могут сообщить им Духи. Но порой появляются необычные Шаманы. Те, кто умеет чувствовать не только внешние проявления мира, но и его внутреннюю часть.

Одни называют это интуицией, другие - предчувствием. Но суть от этого не меняется - это способность предвидеть. Такие разумные есть среди Магов, Воинов, Охотников, Шаманов. В любом классе может появиться свободный житель, который не ощущает, но чувствует. Почему ты можешь это делать - вопрос к тебе. Я не знаю, кем ты был в прошлой жизни. Надеюсь, ты сможешь понять это самостоятельно.

Корник сделал паузу, предоставляя мне возможность обдумать его слова. Получается, что возможность чувствовать - это специфика не Шаманов, а именно игроков. Игроков, которые могут предчувствовать. Игроков, использующих чувства в реальном мире....

Перед глазами всплыла картина, как я стал "свободным художником" Барлионы. Мне было около двадцати лет, когда начал изучать взлом и безопасность информационных систем. Ну а что еще может изучать студент филологического факультета древних языков? Перспектив роста никаких, карьеры среди любителей древности не сделаешь. Поэтому я выбрал компьютерную безопасность. Два года упорного и монотонного чтения книг, тренировок, тестов, знакомств с такими же больными на голову людьми, пока в один прекрасный момент корпорация не объявила конкурс. Конкурс на взлом Барлионы. В те времена игроков в ней было еще не много, несмотря на активную пропаганду Правительства. Виртуальных миров хватало, зачастую даже лучшего качества. У игроков был выбор. И тут объявляется конкурс: тот, кто сможет завладеть аккаунтом другого игрока, либо получить доступ к его персональному счету, получит в качестве награды тридцать тысяч золотых монет, уже к тому времени приравненных к реальным деньгам. Длительность конкурса - две недели, количество победителей неограниченно.

В Барлионе начался хаос.

Хакеры всего мира взялись за дело, и практически неделю Барлиона была недоступна. Лежали сервера, взламывались аккаунты, удалялись персонажи. На форумах стоял жуткий вой от игроков, в судах лежали тысячи жалоб, но корпорация стойко переносила все невзгоды. Политика была выбрана, и ей следовали, несмотря на текущие результаты. Хаос длился неделю, но затем внезапно прекратился. Совсем прекратился. Пострадавшим игрокам возместили потери, подарили памятные подарки, вроде все успокоились и через полгода был объявлен второй конкурс. Суть его была такой же, как и у первого: тот, кто сможет взломать игру и получить доступ к данным другого персонажа, получит награду. Только вот награда немного увеличилась. Один миллион золотых.

Барлиона держалась неделю, пока в дело не вступила наша боевая тройка. Да, работали мы втроем. Я, мой знакомый, разработавший защиту, которую применяла Марина на своем Имитаторе и наш учитель. Тот, кто научил нас всему и вся.

- Настоящий хакер не просто знает лучше всех свое дело, - любил повторять он. - Хакер умеет чувствовать. Если вы не в состоянии почувствовать, что сейчас нужно нажать сюда, а потом пройти туда и запустить там скрипт, то никогда вы не сможете называть себя хакером. Продвинутым программистом, безопасником, хоть гуру взлома можете себя называть, но хакером вы не будете никогда.

Мы ломали Барлиону три дня, но результата не было. Обновленный Имитатор напрочь блокировал все попытки пройти его защиту. За два дня до окончания конкурса мы как обычно собрались в доме моего знакомого и планировали дальнейшие шаги. Мыслей ни у кого не было, поэтому мы практически опустили руки. Вот тогда все это и случилось.

Уставившись отрешенным взглядом в расшифровку импульсов, передаваемых от моей капсулы и сравнивая ее с аналогичной расшифровкой другого игрока, я принялся случайным образом менять настройки управляющего контура, который мы поставили между капсулой и серверами игры. Что я делал - я не могу объяснить даже сейчас, семь лет спустя. Но что-то я набирал, что-то изменял. В тот момент я считал это правильным. Мой знакомый хотел меня отвлечь, но учитель одернул его, приказав не мешать.

Через двадцать часов, усталый и голодный я завалился на пол и уснул. У меня получилось. Я смог смоделировать на программном уровне данные другого игрока в своей капсуле. Да, результат был не идеальным, для повторения такого действия необходима точная настроечная таблица капсулы игрока, под которого нужно подключиться, но это не важно. Важно то, что я мог войти персонажем другого игрока в Барлиону. Когда я проснулся, в квартире остался только мой друг. Учитель вызвался оповестить весь мир о том, что результат получен, поэтому ему пришлось нас покинуть. Оказалось, покинул он нас навсегда.

В корпорации, когда разобрались с моим способом, который уже бывший наш учитель назвал своей разработкой, тут же предложили ему работу. Выплатили обещанный приз и конкурс завершился. В течение месяца были внесены изменения в капсулы, корпорация бесплатно их заменила, поэтому повторить взлом было уже невозможно. А еще через пару месяцев нам пришло письмо от учителя, в котором тот с сожалением отметил, что столь бездарных учеников у него еще не было. Он сожалеет,

что согласился нас взять и приз оставляет себе в качестве компенсации за потраченное на нас время. И если мы не довольны, всегда можем обсудить с ним наши претензии в игре.

Мой знакомый в тот же день удалил своего персонажа и, насколько я знаю, до сих пор принципиально не заходит в игру. Говорит, что ему и в реале неплохо. Я держался три года, превратившись в "свободного художника". Делал все, чтобы насолить Барлионе извне. Глобальных дыр не находил, но на жизнь хватало. При этом всегда находил недокументированные особенности игры именно благодаря чувству того, что в конкретной функциональности что-то неправильно функционирует. Потом, после очередного расставания с девушкой, сделал себе персонажа и понеслась...

Выходит, игра каким-то образом позволяет если не развивать, то обострять чувства, что есть у нас в реальности. Не только у меня, но и у других игроков. Тех, кто не может объяснить, почему не нужно лететь этим самолетом, или ехать на этом поезде. Просто потому, что нельзя.

- Если ты закончил медитировать, то я продолжу, - Корник никуда не исчез, пока я погряз в воспоминаниях. - Ты интересовался, что случилось двенадцать лет назад между Пронто и Шиамом. Так слушай.

Я с трудом заставил себя сконцентрироваться на том, что говорит гоблин. Воспоминания штука хорошая, но нужно жить настоящим.

- Двенадцать лет назад ученик Алмиса потерял голову и перешел на сторону Картоса. Гераника попросил Темного Властелина взять его в ученики и полностью утратил возможность вернуться в Малабар. В качестве доказательства твердости своего решения, Гераника принес в жертву Темному Властелину Души сорока Шаманов, от Великих до Верховных. Взамен Владыка Картоса наделил его таким могуществом, что даже я не смог с ним справиться, пришлось с позором бежать. Сила Гераники сейчас практически сравнялась с Императором или Темным Властелином. Но возможность лишить его сил оставалась. До тех пор, пока Верховные Духи не подтверждают силу Шамана, можно ее лишить. А Верховные очень неторопливые сущности, у нас был целый месяц. Пронто предложил создать Шаманский круг. Шиам был против. Он не верил, что брат ушел на темную сторону и не хотел собственными руками его уничтожать. Между ним и Пронто возник конфликт, после которого орк бросил вызов главе совета. Вопреки всем нашим правилам и законам. Само сражение между Верховными Шаманами было быстрым и скоротечным. Но что-то мне не

понравилось. Я ощущал присутствие постороннего Духа на поле боя. Того, кого никак не могли вызвать ни Пронто, ни Шиам. Дух Шиама был силен, но он не мог вытолкнуть Пронто из круга. Я лично учил этого зеленого упрямца, поэтому прекрасно осознаю его силы. Пронто был сильнее Шиама, но проиграл. Орк отказался отвечать на мои вопросы, твердя только то, что он проиграл, значит, такова его судьба. Фаталист несчастный. Может у тебя получится что-то вытащить из этого дуба, кто знает...

Обновление задания "Восстановление справедливости". Заместитель Главы совета Шаманов Корник убежден, что на поединке присутствовал посторонний Дух, но у него нет никаких доказательств. Вам необходимо узнать правду о поединке у Пронто.

- А где сейчас Гераника? - непроизвольно вырвалось у меня.

- Это третий вопрос, но я на него отвечу. Сейчас он охотится за мной, не вылезая при этом из замка Темного Властелина. Пусть он формально остался Великим Шаманом, по силе он намного превосходит Предвестника. Да что Предвестника, даже Советник не сможет выйти победителем в поединке с ним. Теперь же, ученик, тебе пора возвращаться. Ты не должен наделать глупостей. На рудник можешь вернуться после того, как все закончится.

- Что закончиться?

- Лимит вопросов закончен, даже превышен. Ты сам скоро все узнаешь. Следующая наша встреча состоится, когда Верховный Дух Верхнего мира посчитает тебя готовым к испытанию в Великие Шаманы. И еще, - Корник посмотрел снизу вверх мне в глаза, - когда придет время выбирать, делай свой выбор душой, а не разумом. Держи свой алтарь.

Получен предмет: Алтарь для приношений Духам. Места в мешке не занимает

Мир моргнул и я очутился перед воротами в Колотовку. Храп стражников, демонстрирующих запахом свою приверженность Власту, грохот молота в кузнице и тройка

косарей неандертальского вида уже настолько стали родными за последние несколько недель, что я почувствовал себя дома. Подмигнув пробегающему карапузу, я двинулся на двор к Елизавете. Ответа на то, что имел в виду Корник, когда говорил про выбор, у меня не было, поэтому забивать голову такими вещами я не хотел. Если он считает, что скоро все узнаю, значит, так тому и быть.

Глава 7. Воины орки.

На следующий день, после того, как Корник вернул меня в Колотовку, я отправился на рудник, чтобы в одиночестве подумать над тем, на что намекали мне старушки. Молотя по Оловянной жиле, слово в слово восстанавливал наш разговор. Как с Матреной, так и с Пелагеей, начиная с "Милок, не поможешь слабой женщине", заканчивая "поручений больше не дадим".

Через пару часов смог выделить несколько предложений, по которым можно построить хоть какой-то маршрут, или которые выбивались из общей логики общения:

"Ходишь, словно Красная Шапочка, которая пирожки бабушке принесла"

"Полдня меж нами бегаешь, верст двадцать, небось, намотал"

"...всегда ты к упертым баранам благоговела"

"Но ты продолжал их передавать, не заглядывая внутрь"

"...голытьба перекатная, на пороге околачиваемся"

Больше старушки ничего необычного не говорили. Социальную составляющую, что вбивалась мне в мозг каждый раз, когда относил письмо, не стал рассматривать. Не верилось, что там может быть зашифрован путь, слишком нереально будет его расшифровать в таком случае. Выходит, нужно разобраться в этих пяти выражениях.

Сразу можно сказать, что свиток находится в радиусе двадцати верст от Дальгора. Только было непонятно, в каком направлении эти двадцать верст считать? Пройтись по кругу? Не зря же про упертых баранов говорили. Но сколько на это времени уйдет, даже думать страшно. Нужно уменьшать поиск.

Может дело в Красной Шапочке? Что она делала? Несла бабушке пирожки. А где бабушка жила? Насколько я помню, в лесу, либо за лесом, в котором жил Серый волк. Закончив с очередной жилой и бросив руду в мешок, я открыл карту и посмотрел, с какой стороны от Дальгора находится лес. Блин. Лес был, и его было много - практически тридцатиградусный сектор сразу за городом. Свиток телепортации в Колотовку в этой

области работать не будет, нужно будет возвращаться в Дальгор, а уже оттуда в село. Либо очень быстро найти то, что мне нужно и вернуться в город.

Получается, что в двадцати верстах от Дальгора в лесу лежит свиток. Нужно быть упорным, чтобы найти этот свиток. Ибо лес большой, а свиток маленький. "Не заглядывая внутрь" и "голытьба перекатная" пока не ложились в логику поиска, но я чувствовал, что они тоже будут задействованы. Дойду до нужного места и разберусь на месте. Очередная жила моргнула и исчезла, оставив пять кусков Оловянной руды. Я улыбнулся. За сегодняшний день уровень Горного дела поднялся до 18 уровня, можно будет сходить посмотреть на другие рудники. Вдруг тут есть Мраморные или Железные жилы? Для дальнейшей прокачки будет полезно. Но это уже завтра. Сегодня нужно добить оставшиеся три жилы и возвращаться домой.

- Махан, ты неправильную ложку взял, - Оглобля стрельнул на меня глазами и вновь уткнулся в свою тарелку. После инцидента с Малышом мы совсем не разговаривали. Оглобля всячески избегал моего присутствия. Пересекались мы с ним только на обязательном ужине, на который стала приглашать меня Елизавета после задания с волками. На ужине парнишка, славящийся по всему селу своей неугомонной речью, превращался в немого, изредка бросая фразы о том, что я безграмотный и некультурный человек. В какой-то степени я был с ним согласен. Ужин у Елизаветы всегда состоял минимум из трех блюд, после чего шел десерт. Женщина она небогатая, как же. При этом перед каждым присутствующим за столом располагались по три вилки и две ложки. В первый же ужин, когда я начал есть обычной вилкой, с четырьмя длинными зубцами, рыбу, на меня все уставились с огромным удивлением. Стало как-то неуютно.

- Махан, - первый раз Оглобля сделал мне замечание. - Рыбу едят с помощь этой вилки, - он указал на вилку с четырьмя маленькими зубцами. Я удивленно поменял вилки. А в чем разница? Что тут, что там четыре зубца, отличие только в их длине. Что-то в этой жизни я не понимаю.

- Автондил, некультурно за столом делать замечания взрослым, - поправила Елизавета сына.

- Но мама! Он же неправильную вилку взял! Почему меня заставляли выучить, что означает каждая, а его, - кивок в мою сторону, - никто не поправляет. Малыш до сих пор поскуливает, когда Махана видит.

- Махан гость, а ты мой сын! И на этом разговор закончен. За каждое замечание будешь чистить конюшню.

- Это несправедливо! А если он начнет руками есть? Тоже нельзя замечание делать?

- Автондил!

- А вот буду, - уперся парень. - Уж лучше с лошадьми, чем с таким за столом. - Оглобля бросил салфетку на стол, - я пошел. Конюшни не ждут.

- Ох, - вздохнула хозяйка, когда Оглобля ушел. - Извини, Махан. Оглобля старается быть взрослым. Как-никак единственный мужчина в семье. Но он еще маленький, многого не понимает.

С тех пор Оглобля каждый день делал мне замечания, невзирая на наказание. То я неправильно сижу, то взял неправильную вилку, то неправильно передаю нож и далее в таком же духе. Ежедневные ужины превратились в борьбу с собственными нервами, чтобы не сорваться на маленького НПС. Странная у него программа заложена, очень странная.

- Оглобля, мне нужна твоя помощь, - сегодня я решил разорвать порочный круг своего бескультурья. Елизавета с дочерью очень удивленно посмотрели на меня, а Оглобля сидел, все так же уткнувшись в свою тарелку. - Ты прав, таким бескультурным быть нельзя. Спасибо, что постоянно меня поправляешь, но я хотел бы большего. Ты можешь меня научить всем этим премудростям с вилками, ложками и правильной посадкой за столом. Так уж получилось, что меня этому никто не учил. Справишься, или мне Матрену просить?

- Что тут справляться? Матрена сама ничего не знает, - затараторил парень. - Сама салат ест не салатной, а рыбной вилкой.

- Тогда договорились? Завтра, прямо с утра и начнем. Час в день и за неделю я все выучу. С меня подарок.

- А какой? - Оглобля поднял олову и заинтересованно уставился на меня.

- Сюрприз будет. Если за неделю научишь меня всем премудростям, то подарок будет достойным.

- Договорились. Я завтра забегу и разбужу вас. Мама, я в конюшню. Надо с конями попрощаться. Я больше к ним не пойду. Очень там неприятно пахнет, - по комнате словно пронесся ветер и парнишка исчез. Шустрый малый.

С этого момента у меня началось очень насыщенное время. Утро было отдано Оглобле. Он прибегал ко мне в летний дом, расталкивал, после чего вываливал прямо на кровать гору различных вилок и ложен, и принимался учить, как всем этим пользоваться. Слушая парня, я все больше и больше удивлялся. Откуда у восьмилетнего сельского жителя такие знания?

После обучения я отправлялся на рудники. Хелфаер, Плинто и остальные герои, которых привлекли Вестники, очень неплохо почистили окрестности, поэтому гоблинов мне больше не встречалось. Кроме Оловянного, возле Колотовки оказались еще Медный, Мраморный и Железный рудники. Если к Железным жилам я пока не мог подступиться, то увеличить свои навыки на мраморе ходил каждый день. Толку, правда, от этого не было никакого - Мрамор в Ювелирном деле не использовался, а Скульптора у меня не было. Поэтому запасал Мрамор на продажу.

Вторая половина дня у меня уходила на прокачку Ювелирного дела. Слитков и Малахита было достаточно, поэтому я делал кольца и огранял камни. Монотонно, однообразно, но чем-то надо же заниматься.

- Ловко у тебя выходит, - пробасил Кузнец, когда я закончил формировать очередное Бронзовое кольцо. - Только я никак не могу понять, зачем тебе так много колец да камней? Ты их солить собираешься?

- Продам свободным жителям, когда в Дальгор перенесусь, или Торговцу, когда сюда приедет. Сами кольца мне без надобности, мне нужно специальность повышать, - забросив кольца в мешок, я вышел из кузницы и уселся на валяющийся у входа деревянный чурбан. Сегодня ночью будет наша совместная с Тишей охота на Ночного монстра, поэтому нужно отдохнуть.

Неделя выдалась очень продуктивной. Я добил Горное дело до 29. Еще 11 и можно будет отправляться на Железный рудник. Выше Горное дело не поднималось, так как я смог поднять Ювелирку только до 19. Кузнечное дело поднялось не сильно, всего до 14, но зато в процессе изготовления слитков я получил 16 кусков Малахита. Для моих постепенно скудеющих запасов это был глоток воздуха. Что у меня за неделю поднялось максимально высоко, так это Картограф. Чертов зиккурат, работающий в этой области, ежедневно обнулял мою карту и все, что я нарисовал за предыдущий день. Приходилось перерисовывать заново, но для Картографа повторная прорисовка все равно была новой. В результате 29 уровень практически за четыре дня.

***

Вечером в доме Старосты проходило заседание бригады охотников на монстра. Я, Тиша, Староста и двое Воргенов с картинки. Братья Тиши, которых я впервые видел вживую.

- Если я правильно понял, то монстр очень неровно дышит к Махану. И ничего тут смешного нет, Тиша, - начал Староста. - Махан, твоя задача простая. Нужно вытащить монстра на открытую местность, лучше всего на площадь. Там эти двое, - кивок в сторону сыновей, - будут ожидать на крыше. Как только доведешь монстра, сразу ныряй под крыльцо. Там отсидишься, пока Лойд и Трейл его ловят. Главное его увидеть, а там не упустим. Теперь идите, встретимся ровно в полночь.

Вернувшись домой, я приготовил себе еду, чтобы хоть немного увеличить характеристики, после чего вышел из летнего дома и уселся на скамейку. До ночи осталось всего пару часов, потом я отправляюсь в центр села и начинаю маячить на площади. По нашим прикидкам, теневая тварь должна ко мне прийти сама. Поставив оповещалку, чтобы не проспать, я откинулся на стену и закрыл глаза. С таким напряженным графиком времени на отдых совсем не остается.

Тихий скрип входной двери заставил меня напрячься. Сделав вид, что сплю, я приоткрыл глаза и следил за тем, как Елизавета аккуратно прикрыла дверь, подошла к калитке, постоянно озираясь на меня, после чего неслышной тенью скользнула в надвигающуюся ночь. В руке хозяйки была такая же котомка, как и неделю назад. Куда же она отправляется? Времени у меня было много, целых два часа, поэтому я решил проследить за женщиной. Пускай она и отправляется на свидание, но что-то тут не чисто. Нутром чую - в истории с монстром моя хозяйка замешана. А раз чувствую, значит нужно проверить.

Предоставив Елизавете фору метров в пятьдесят, я неслышно двинулся за ней. Ближе подходить боялся, навыков бесшумного преследования, как у Охотников или Разбойников, у меня нет, двигаюсь, словно слон на цыпочках.

Поведение Елизаветы становилось все страньше и страньше. Она держалась края улицы, находясь в тени домов. Постоянно оглядываясь, словно боясь быть обнаруженной, женщина целеустремленно двигалась по направлению к площади. Неужели все же к Старосте ходит? Молодец, в таком случае, мужик - сыновей и дочь на охоту за монстром отправил, а сам гостей принимает.

Я остановился и издали наблюдал, как Елизавета подходит к площади, озирается и, вместо того, чтобы идти к дому Старосты, свернула на соседнюю улицу. Не понял!

С максимально возможной скоростью, позволяющей сохранять тишину, я рванул за хозяйкой. Теперь мои подозрения в том, что она замешана в ситуации с монстром, из чувств превратились в уверенность.

Через пару минут Елизавета подошла к частоколу и остановилась. Оглянувшись на всякий случай, она что-то нажала и два бревна забора приподнялись, словно нанизанные на жердь. Склонив голову, женщина вышла из села, что-то нажала и бревна вернулись на место. Очуметь! В ограде есть тайный проход из села и моя хозяйка им пользуется? Куда же она отправляется?

Несмотря на то, что я точно видел место, где Елизавета нажимала рычаг, я не мог сообразить, как им пользоваться. Точнее, никакого рычага не было. Понимая, что если я буду медлить, то женщина уйдет, плюнул на конспирацию и прыгнул на частокол. Схватился на верхний край, подтянулся и перевалился наружу. Хорошо, что в Колотовке ограду не стали заострять сверху, просто обычные бревна. Было бы не очень приятно. Грохнувшись кулем на землю, (минус двадцать Жизни, но это сейчас не важно), успел увидеть смутный силуэт моей цели, направляющийся в сторону храма.

Черт! Может она не к Старосте, а к жрецу ходит? У Власта вроде нет ограничений на целомудренное поведение. А я в чем попало женщину подозреваю. Но внутренний червячок напрочь прогрыз мою убежденность в невиновности Елизаветы, заявив: доверяй, но проверяй. Вот увижу, как она входит в храм, успокоюсь и отправлюсь обратно в Колотовку.

Обогнув храм, женщина отправилась на кладбище. Я осторожно приблизился к оградке и заглянул внутрь. Елизавета расположилась на небольшом, пустом от могилок, пятачке в центре кладбища, вытащила из котомки свечи, разложила их в какой-то последовательности, зажгла и уселась в центре образовавшейся фигуры. Через пару мгновений до меня донесся голос женщины, бубнящей какой-то речитатив, не имеющий никакого отношения к общему языку.

И что мы тут делаем? Я посмотрел на внутренние часы: час до полуночи. Скоро нужно бежать на площадь, да выманивать монстра, а я тут за Елизаветой слежу. Хотя мне очень интересно, что она делает. И почему именно в ту ночь, когда выходит туманная тварь?

Елизавета продолжала бубнить какое-то заклинание, как я почувствовал спиной чье-то горячее дыхание. Медленно, стараясь

не делать резких движений, повернулся навстречу новой напасти.

Два красных глаза и туман, окутывающий тварь с ног до головы.

- Я тоже рад тебя видеть, - поморщился я, когда тварь фыркнула мне прямо в лицо. Горячее, словно из печки, дыхание твари, смешанное с неприятным резким запахом, заставляло отшатываться. - Как дела? Есть предложение. Давай устроим переговоры, наверняка тебе что-то нужно, готов способствовать в получении этого чего-то, - страшно не было ни грамма. Мне казалось, что я двигаюсь в правильном направлении. Тварь можно и нужно разговорить, потом разберемся, что да как.

Повторно фыркнув, окатив меня еще одной волной горячего воздуха, тварь сделала неуловимое движение и оказалась прямо возле меня. Протяни руку - коснешься, но у меня не было никакого желания этого делать. Умирать уже не страшно, но жить все равно хочется. Я застыл статуей, надеясь, что тварь обозналась, как вдруг две когтистые лапы выстрелили и схватили меня за горло. Мгновенно появилось полоска "Без воздуха", отмеряющая две минуты моего возможного пребывания без воздуха. Я сопротивлялся, но безрезультатно: пнуть туманную гадость не получалось, слишком руки у нее были длинными, а разжать захват на шее было невозможно. Слишком велика разница в уровнях. Неужели опять на перерождение? Вот Тиша обрадуется, когда я завтра вернусь с повинной головой. Вместо того чтобы ждать монстра на площади, пошел искать его самостоятельно.

Зато я понял, каким образом он появляется в Колотовке: тайный вход, который знает Елизавета. А сама она, выходит, обычный демонолог, вызывающий раз в неделю этот ужас на село. Только зачем ей это нужно? И что это за тварь такая?

Полоса моргнула последний раз, и уровень Жизни стал уменьшаться с ужасающей быстротой. Ничего, у меня в голове уже созрел план, как не допустить появление твари через неделю и вывести Елизавету на чистую воду. Будь она Воргеном, я бы еще подумал над тем, что будет с ее детьми. Но раз она вызывает эту напасть на село, то тут без вариантов - нужно сдавать властям.

Внимание!

В связи со смертью, уровень Опыта уменьшается на 30%...

- Смотрю, зачастил ты к нам, сын мой, - жрец Власта стоял возле храма, когда там возродился я. - Решил исправиться и сдать Воргенов? Да, я все знаю про старосту и его семью. Пускай они и стали светлыми, но этих тварей любой жрец запросто узнает в человеческом обличии.

- Ворген не виноват. Тут другое.

- И что же? - заинтересованно посмотрел на меня жрец.

- Через неделю узнаем, придумал я способ, как изловить этого монстрика. Только помощь ваша нужна. Свиток с Передвижной Тюрьмой сделаете?

- Эх. Не умею я свитки делать, нет у меня навыка Картографа.

- При чем тут картограф? - я что-то не знаю о своей профессии?

- Да при том. Одной из специализаций Картографа является "Создатель свитков". Только они имеют возможность переводить свои заклинания или рецепты в свитки.

Обалдеть! Дайте две! У меня же есть рецепты собственного производства! Если получится перевести их в свитки, да выставить на аукцион, то есть вероятность неплохо заработать. Коллекционеров различных рецептов в Барлионе достаточно.

- Хорошо, придумаю что-нибудь сам. Спасибо за совет.

- Да ничего. А что ты замыслил?

- Есть у меня одно подозрение. Через неделю его проверю.

- Буду ждать от тебя вестей, - жрец отвернулся и принялся смотреть куда-то вдаль.

Глубоко вздохнув, предвкушая разговор со Старостой и Тишей, я отправился в Колотовку. Рассказывать про Елизавету до следующей недели не буду.

- Махан! Ты где был?! - из дома вылетела Тиша и подбежала ко мне. - Вчера тебя ждали, ждали, но ты не появлялся! Пропал, как сквозь землю! Что случилось? Мы же договаривались!

- Подожди, Тиша, не горячись, - негромкий голос Старосты раздался за моей спиной. Обернувшись, я увидел, как он дает последние наставления сыновьям, уже сидящим на конях. Отправляются в следующую деревню. - Махан свободный житель, их просто так не уничтожить. Когда уровень Жизни уменьшается практически до нуля, они отправляются в Серые земли. Проходит 12 часов, и они возвращаются на ближайшее кладбище. Очень интересная особенность, ей только свободные жители обладают. Если я правильно понимаю, то ты как раз и идешь от кладбища. Верно?

Я обреченно кивнул головой.

- Достала тебя тварь до того, как ты ее до площади довел? -

я встрепенулся и практически был готов расцеловать Старосту. Сам вопрос задал, сам на него ответил, причем ответил так, что меня выгородил. Обожаю таких НПС.

- Да, не успел. Нужно сразу на площади начинать. Слишком она быстра.

- Тогда через неделю встречаемся сразу на площади. Теперь мы ее точно достанем. Чем-то приглянулся ты ей.

Перебросившись парой фраз с Тишей, я вернулся домой. Хотя, теперь я назвать это жилище домом не могу. Елизавета, словно ничего не случилось, командовала работниками, отправляя одних за дровами, других за водой.

- Смотрю, любите по ночам гулять, - бросила она, оборачиваясь ко мне. - Сходили бы к воротам, детишек попугали, что их полосуют. Каждую неделю чинить приходится.

- Схожу, обязательно схожу. Следующая вылазка детей через неделю намечена? - я внимательно следил за реакцией женщины, - Вот схожу и посмотрю, кто ворота полосует. Уж я того за уши к Старосте отволоку.

Мне показалось, или Елизавета напряглась? Ничего, тебе полезно. У меня есть неделя, чтобы придумать, как с тобой разобраться. Вернее, я уже знаю, что нужно делать, нужно только в Дальгор слетать. Даже денег на такое дело не пожалею.

Я достал последний свиток портала. Пришла пора решать вопрос с Тотемом.

****

Дальгор встретил меня проливным дождем. Он хоть и не мешал, капли стекали по прозрачной сфере вокруг каждого игрока, но видимость и настроение НПС резко ухудшалось. В дождь не работало большинство лавок, цены в таверне вырастали в два раза, а сам город получал статус "условно-безопасной зоны". В дождь можно было убивать других игроков в городе и если при этом не попадаться на глаза стражам, то можно спокойно пересидеть восемь часов в какой-нибудь дыре.

Вот поэтому в больших городах существовала так называемая "безопасная зона". Зона, в которой никогда не шел дождь, где игроки могли быть уверены, что им ничего не грозит. Только вот цены в такой зоне были в несколько раз выше, чем кварталом ниже, в обычной зоне. Как я понял, Эрик с братией засели как раз в такой зоне, поэтому деньги у них исчезали с пугающей быстротой. Ничего, еще чуть больше двух месяцев они должны протянуть.

Проигнорировав гремлина, привычно поинтересовавшегося, чем он может быть полезен, я вошел в личную комнату. Два письма. Если от Хелфаера письмо и ожидалось, то письмо от игрока под ником Нюрс было сюрпризом. Я понятия не имел, кто это такой и что ему нужно. Ладно, посмотрим. Вначале письмо от главы Феникса:

"Махан, привет. Отправляю, как ты и просил, голограммы двадцатки кланов Феникс и Темный Легион. Удачи."

Не понял. А где вопросы про то, когда я отправлю ему фигуры, как продвигаются дела и далее в таком же духе? Да и вообще. Прошла целая неделя, а Анастария еще ни разу со мной не связалась. Почему? В недоумении от возникших вопросов я взял второе письмо:

"Махан, привет.

Мы не знакомы, но я тебя знаю заочно. Дмитрий мне поведал, что ты в курсе, почему он сел. Да, я являюсь той самой причиной. Также он пояснил, каким неведомым образом заключенный с пометкой "не выпускать на досрочку" смог выйти в общий игровой мир. Самостоятельно ему пришлось бы получать репутацию еще пять лет. Но твоя помощь спутала все карты законникам. Им пришлось выбирать, нарушать правила, или

выпускать Диму. Кстати, если ты еще не понял, речь идет о Карте. Он сказал, ты поймешь, что это значит. Так вот. Как только он вышел с рудника, я заплатил за него выкуп и вытащил из игры, благо сумма была не такая большая. Сейчас он на реабилитации. Десять лет в игре - это не шутка.

Теперь о тебе. Дима мне про тебя все уши прожужжал, выпрашивая денег, чтобы выкупить еще и тебя. С рудника выкупать нельзя, только если заключенный сам вышел в общий мир. Посмотрел на твое дело. У меня нет свободных ста миллионов, так что извини. Но миллион я нашел. Слишком много должен Диме. У меня есть доступ к делам заключенных, поэтому я знаю размер твоей компенсации и снятия красной повязки. Деньги уже проплачены, сейчас идет проверка оплаты. Думаю, в рамках недели повязка у тебя исчезнет.

P.S. Дима в игру не вернется. Слишком долго он был вне реальной жизни. Прощай. Мне кажется, что я вернул его долг в полной мере."

У меня задрожали руки от переизбытка эмоций. Красная повязка скоро исчезнет! Теперь меня нельзя будет безнаказанно убивать и уровень Привлекательности со всеми НПС будет стандартный: 20 единиц. Карт, Карт. Огромнейшее тебе спасибо, что не забыл меня. Выйду, постараюсь через Нюрса тебя найти.

В очередной раз достал фигурки, чтобы попробовать отгадать эту чертову загадку. Уже пару недель она не выходит у меня их головы, но я не приблизился к ее решению ни на шаг. Слишком все абстрактно.

Итак, что мы имеем:

1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21….
[Поле для ввода значения]
$a2+b2=c2$
Семь знаков после запятой
*
$\|\|x\|\|=$ ***Квадратный корень (X12 + X22 +… Xn2)***

(примечание от Автора - красивая формула не вставляется)

*

=

Первое выражение - теорема Пифагора. Вторая - формула пространства. Третья - ряд Фибоначчи. Какая между ними связь? Никакой. Подставлять значения я уже пробовал, результата не было. К чему применять семь знаков после запятой? Почему ничего на ум не приходит? Где моя интуиция, чтобы ей пусто было!

Просидев несколько часов перед полем для ввода, периодически тыкая различные варианты ответа, я сгреб все в мешок и пошел к Верховному Магу. Нужно купить еще пару свитков в Колотовку и Дальгор, а также очередную Костяную ловушку, только уже для 170 уровня. Даже представить боюсь, сколько она стоить может.

Все оказалось не так печально. Все оказалось просто ужасно. Сегодня явно не мой день. Зашел в дверь с вопросами, и досталась одна их самых моих нелюбимых тем: Культурология. Если на первый вопрос, с горем пополам, еще смог ответить, то на втором засыпался. Свиток портала в Дальгор и обратно вышел по 1200 золотых. Жесть. Скрепя сердцем отдал три с половиной тысячи за Костяную ловушку. Давно так не тратился, но ничего не поделаешь. Знал, на что шел.

Забежал к учителю Кузнечного дела и выучил специализацию "Плавильщик". Теперь с шансом 5% я могу получить из 5 кусков руды целых два слитка. Небольшая, но плюшка. Затем у Картографа обучился специальности "Создатель свитков" и тут же получил за нее бонус: Интеллект вырос на 5%. Посмотрел в описание и облизнулся: могу делать свитки с рецептами или заклинаниями до 50 уровня включительно. Свиток с заклинанием? Я создал свиток "Вызов Духа Воды - водяная стрела". Отлично! Во-первых, Картограф прокачивается, во-вторых: когда маны не будет, ими прекрасно можно будет пользоваться. Усевшись на лавочку, я сформировал себе по двадцать свитков исцеления и урона. Кто знает, когда черный день придет.

Все. Больше в Дальгоре делать мне нечего. Можно

отправляться разгадывать загадку старушек.

- Махан, подожди, - донесся до меня голос с каким-то странным прищелкиванием. - Моя хотеть с тобой говорить. Твою мама, опять кобольдский включился. Я сейчас! - глухой удар и уже нормальный голос продолжил, - Мне помощь нужна. Поможешь, или ты такой же урод, как и все эти?

Наконец я увидел того, кто так необычно разговаривает. Недалеко от меня разводил в сторону зеленые лапы, показывая несправедливость этого мира, кобольд Рептиль Всехпосылающий. Уже сорокового уровня. Быстро растет! Действительно - хардкорщик.

Я вопросительно посмотрел на Рептиля. Какая-то балалайка, с намеком на гитару, виднелась за его спиной. Он что, еще и бард? Мир совсем сошел сума.

- Помощь нужна, чтобы квест выполнить. Плачу пять тысяч золотых. Сходишь со мной?

- Пять штук золотом? Тебе кого-то убить надо? - улыбнулся я.

- Убить могу и сам. Я Ассасин.

- Тогда на кой я тебе сдался? - ух ты, не просто хардкорщик, так еще обладатель редкого класса.

- Задание я получил, по его условиям в точку в двадцати верстах отсюда нужно прийти двум игрокам. Топать нужно туда, - Рептиль кивнул рукой в сторону леса. Как раз в ту сторону, куда я собирался отправляться сам. Неужели он тоже старушек прошел?

- Пешком? - я сделал вид, что мне категорически не нравится вариант с пешей прогулкой на такое расстояние.

- С чего вдруг? На чем ехать у меня есть, так что за час до нужной точки доберемся.

- Лады, а что задание? От кого получил?

- Ага. Сейчас все брошу и расскажу. Ты еще не согласился, а уже вопросы задаешь.

- Пошли, сходим, я не против. Все равно в ближайшие два дня делать нечего.

- Группу? - у меня перед глазами возникло приглашение в группу от игрока с ником Рептиль.

- Давай группу, - я принял приглашение. Если это зеленое чудо действительно обладает средством передвижения, то мне с ним по пути.

- Ого, где это ты так Интеллект на двадцать первом уровне прокачал? Я раньше магом был, так у меня уровня до сорокового столько не было.

- Да тут и рассказывать особо нечего. Ответ самый простой из всех возможных: одежда. Хорошая одежда, дающая много

Интеллекта. А ты чего магом перестал играть? Надоело?

- Еще как надоело, - Рептиль зло оскалился. - Так надоело, что по самые гланды свое надоедство вобью в глотку одного урода.

- Ух, - не смог я сдержать улыбки, - держите его семеро. Злобная крокодила идет.

- Очень смешно. Я сейчас от смеха умру, - Рептиль остановился, обернулся и посмотрел на меня снизу вверх, - давай шевели ластами. Деньги отрабатывать надо, а не зубоскалить.

- С таким походом к общению нет ничего удивительного, что ты выбрал себе кобольда.

- Я... Его... Не... Выбирал...., - сквозь зубы прорычал Рептиль

- Ой ли. Я сейчас иду за прекрасной пышногрудой эльфийкой? Просто с глазами что-то случилось.

- Да пошел ты. Такой же урод, как и все остальные.

Ваша группа расформирована.

- Постой, - куда это он, красавец, собрался? Он же мне как лошадь нужна, - извини. Просто не очень простое время сейчас, сорвался. Кидай группу еще раз.

Рептиль остановился, пару мгновений о чем-то подумал, но все же кинул мне приглашение еще раз.

- Договариваемся сразу. Ни слова о моем росте или намеков на крокодила. В противном случае никаких денег не получишь.

- Согласен.

Заключено соглашение. Вы получите 5 тысяч золота от игрока Рептиль Всехпосылающий в случае сопровождения его до точки, указанной на его карте. В процессе выполнения соглашения нельзя намекать Рептилю на его невысокий рост или сходство с крокодилом.

- Тогда пойдем. Моя красавица вне города. Слишком ее стражники не любят.

Меланхолично уминая какую-то живность, торчащую изо рта в виде копытца, недалеко от ворот стояла ЭТО. Виверна. Я прекрасно знал этих ездовых животных, сам пару раз охотился за

их яйцами, чтобы затем продать на аукционе.

- Вот она, - довольно проговорил кобольд, отмечая мою реакцию. - Еще молодая, но двоих доставит куда надо.

- Интересная у тебя лошадь, - отошел я и взобрался на спину Виверны. Рептиль уместился на специальном сиденье возле шеи, мне же оставалось располагаться на спине и молиться, что во время пути не свалюсь.

- Есть немного. Готов? Тогда поехали.

Вопреки всем моим страхам, Виверна двигалась плавно и аккуратно, понимая, что везет такой ценный груз, как я.

- Рептиль, а почему ты играешь за кобольда? Конечно, если тебе неприятно об этом говорить, пожалуйста, но нам ехать около часа, хотелось бы поговорить. Я с простыми игроками уже четыре месяца не разговаривал.

- Тогда, вначале с тебя рассказ, как ты в тюрьму загремел. Мне тоже интересно, с кем еду.

- О, у меня все просто. Слышал о таком человеке, как "Гроза коллекторов"? Это я.

- Так это ты загадил озеро? - улыбнулся Рептиль. Во всяком случае, мне показалось, что он улыбается, так как со спины этого особо не видно.

- Ну... Есть немного, как ты говоришь.

-Говорят, долбанул Имитатора ты знатно. Но все никак в голову не возьму, с чего вдруг? Нафиг ты туда полез?

- Глупый спор с глупой девушкой. Тупо поддался на ее слабо. А потом кто-то ошибся. Либо я, когда вводил адрес, либо она, когда его мне отправляла. Мы договаривались работать на тестовой системе, чтобы проверить, смогу ли я ее ломануть. Ломанул. Правда, боевого Имитатора отправил в дальние дали. Восемь лет впаяли. Получил репутацию со стражниками и вышел с рудника. Собственно, у меня все. Так что у тебя?

- Мы, оказывается, очень похожи. Тоже спор. У меня был маг 156 уровня, я глупо поспорил, что смогу подкатить к нашей звезде из параллельной группы. Не получилось. Вот мне урод один и сделал такое чудо. Поначалу было тяжело, а сейчас даже рад, что кобольдом играю. Никто не ждет от маленького крокодильчика гадостей.

- И заметь, ты сам себя так называешь, - улыбнулся я. - Так что у тебя за задание? И почему вдруг в такой глуши? Тут же в основном игроки с низким уровнем дохода сидят. Низкие уровни, простенькие Подземелья, начальные ресурсы. А у тебя, судя по Виверне, денег много в Игру вложено.

- О, тут ситуация еще более интересна. То, чего мне не удалось в реальности, я реализую в вирте. Слышал о таком

игроке, как Анастария? - хорошо, что Рептиль сидел ко мне спиной, поэтому не видел, как я вздрогнул при этом имени. Неужели все подстроено?

- Да, слышал вроде. Говорят, самая красивая и великая девушка, богиня..., - блин, опять слюни пускаю.

- Слышал? Судя по реакции, даже видел.

- С чего ты взял?

- Не хочешь, не говори, дело твое. Просто на нее очень интересное проклятье повешено. Феникс, это клан, в который она входит, как-то раз сделал какой-то уникальный квест, связанный с убийством возрождающихся сирен. Так вот. Глава сирен прокляла Анастарию, навесив на нее уникальный дебаф. Теперь Анастария источает яд, невидимый и неопределяемый никакими амулетами. Те, кто попадает в зону действия этого яда, проникаются небывалой любовью к паладинше. Насколько я знаю, Анастария научилась регулировать этот яд, теперь распыляет его по своему желанию. Такая вот фигня. Когда игроки, попавшие под действие яда, говорят об Анастарии, у них непроизвольно появляются слюни, сопли и вообще, превращаются в полных влюбленных дебилов. Говорят, что никакого противоядия не существует.

- Прикольно, но я не очень понимаю, каким образом связаны глава Феникса и кобольд сорокового уровня.

- Значит, все же знаешь ее. Все просто. Мы познакомились после моей победы на арене в Анхурсе. Разговорились о прошлом, она оказалась обычной и интересной собеседницей. Еще и умной при этом.

- Ага. Смотрю, ты тоже под действие яда попал?

- На кобольдов не действует яд. Совсем. Было интересно наблюдать осоловелые глаза всей таверны, когда Анастария принялась проверять мой врожденный иммунитет. Игроки на нее только что не молились в тот момент. Говорят, очень многие после этого сразу в Дом Свиданий побежали, заказывать себе образ Анастарии. Уже пару лет такая услуга есть в их прайс-листе. Половина денег Анастарии, как владельцу образа, уходит.

- Красивая сказочка, только поверить в нее тяжело. Какова бы визуализация не была, но это же всего лишь игра и виртуальный мир. С чего вдруг обычным игрокам слюни пускать?

- Тут тоже ничего сложного. Все дело в капсулах. Ты же проходишь полный тест при начальном погружении? Вот система и определяет, какие запахи вызывают у тебя наибольшее влечение. Обычная химия, ничего лишнего. Мало того, яд Анастарии не действует на игроков ниже 21 года. Тех, кого в Дом Свиданий не пускают.

- И что дальше? Познакомился ты с Анастарией, испытал на себе бездействие ее яда. С чего ты уехал из Анхурса к черту на рога?

- Тут я по заданию гильдии Ассасинов. Нужно было влезть к одному НПС в дом и вытащить листок. Листок я вытащил, да только обнаружил кое-что интересное. Одно уникальное задание, связанное с Драконами. Анастария не просто девушка. Она большой любитель всего уникального в игре. И она очень благоволит тому, кто имеет уникальные вещи. Слабость у нее такая. Дракона, насколько я успел узнать, нет ни у кого в качестве средства передвижения. Вот и отправился на его поиски. Если повезет, то будет повод к Насте подкатить.

- Ты даже ее имя знаешь? Смотрю, большой поклонник.

- А кто его не знает? О, приехали.

Совершенно незаметно мы промчались двадцать миль. Я посмотрел на таймер возвращения. Действительно, час уже прошел. Как быстро время пролетело за разговорами. Мы очутились на небольшой полянке, метров пятьдесят в диаметре, посреди которой стоял дом. Даже не дом, так, домик. Внутри меня все затрепетало - мне сюда. Я чувствовал это всеми фибрами души. Получается, с Рептилем у нас задание на один и тот же предмет - свиток. Интересно, он один или у каждого будет своя копия?

- Подожди, - я остановил кобольда, который собрался идти прямо в дом. - Тут не все так просто. Подумай, каким образом фразы "*Но ты продолжал их передавать, не заглядывая внутрь*" и *"...голытьба перекатная, на пороге околачиваемся"* могут быть подвязаны к текущей ситуации.

- Странно. Красавица вроде хорошо между деревьями шла. Когда ты успел головой удариться?

- Если мы сейчас войдем в дверь, то провалим задание. У меня тоже задание завязано на получение свитка.

- Какого свитка? Тут живет Драконоид, который расскажет, где искать Драконов, - Рептиль пожал плечами и продолжил, - как хочешь, а я пошел. Торчать тут без дела, у меня нет никакого желания.

- Последний вопрос. Дай точную формулировку своего задания, - я старался вразумить кобольда. Внутрь дома заходить нельзя, иначе будет большой быдыщь. Но как объяснить это крокодилу?

- Найти в местности, указанной на карте, Драконоида, который расскажет, как найти путь к Драконам. Обязательное условие выполнения - взять с собой другого игрока. Зачем брать другого игрока я узнал уже в оффлайне. Драконоид потребует...

- Потребует, чтобы один из Вас отправился в Серые земли, а второй получил знания, - перебив Рептиля, из двери дома на четырех лапах вышел драконоид. Страшные же они, отметил я. Злющая оскалившаяся морда, как в старинных китайских картинках, хвост, четыре лапы. Этакая смесь лошади и Дракона.

- Так ты меня сюда на закланье привез? - я обернулся к Рептилю, но на его месте была пустота.

- Время пошло, - проговорил Драконоид. - Победитель получает приз. Бой!

Ваша группа расформирована.

Получен урон 400: 1240 (урон от оружия) - 840 (броня). Итого Жизни 2020 из 2420

Вы отравлены! Каждые 5 секунд в течение 2 часов уровень Жизни уменьшается на 220: 500 (урон от яда) - 280 (защита от яда). Итого Жизни 1800 из 2420

Вы оглушены на 5 секунд!

Рептиль вышел из невидимости прямо у меня за спиной и принялся планомерно и целенаправленно отправлять меня на перерождение. Со всеми вытекающими в части невозможности получения мной Тотема. Понимая, что войти в режим работы с Духами не успеваю, как только спало оглушение, я выхватил свитки и принялся их один за другим использовать. Лечение в себя, урон в Рептиля. Лечение в себя, урон в Рептиля. Свитков было не много, но на один бой должно хватить. Если бы не броня от Анастарии, то эта ящерица меня бы тупо закидала бы дротиками и какой-то острой фигней в первые секунды боя. Вот же сволочь. Знал куда везет, специально выбрал игрока низкого уровня. Убью, гада.

Через две минуты свитки закончились, а у Рептиля осталась заполненной половина полоски Жизни, слишком часто Духи промахивались, или полностью блокировались броней. Либо, что скорее всего, глупо вызывать Водных Духов в земноводное. У него же сопротивление должно быть.

- Что, думаешь, шмот делает из тебя хорошего игрока? - впервые за две минуты боя я услышал голос ящерицы. Мы стояли

друг напротив друга, тяжело дыша и стараясь переглядеть соперника. Не знаю, почему Рептиль тяжело дышал, но мне действительно приходилось несладко. Даже уровень Устойчивости вырос на единицу за это время.

- Если бы ты, придурка кусок, хоть на секунду включил мозги, то увидел бы перед моим ником единичку. Тебе нужно все рассасывать, или ты попробуешь использовать то место, в которое ты ешь? Как думаешь, может простой игрок, ни разу не умеющий играть, получить к двадцать первому уровню "Первое убийство"? Так что твой сороковой уровень для меня - это закусить и выплюнуть. Молись, ящерка долбаная. Я еще сообщение админам напишу, что ты меня на пять кусков золота кинул. Соглашение у нас заключено. Разборки в реале с законниками тебе обеспечены. Скажи "чао" своей Анастарии.

- Пошел на "*хутор*". Я тебе золото в Банк кину, когда на перерождение отправлю.

Внимание игрока! У вас включена опция блокирования ненормативной лексики, используемой НПС или игроками. Для отключения данной опции зайдите в настройки персонажа (только для игроков, биологический возраст которых выше 21 года)

Пошло нафиг, потом тебя сниму. Сейчас волнует другое.

У Шамана три руки

Вешайся, зеленое недоразумение: режим Духов включен. Для начала нужно убрать яд, продолжающий стабильно снимать по 220 Жизни каждые 5 секунд. Призвав Духа Исцеления, я уже обрадовался, когда полностью излечился, но внезапно обнаружил, что яд никуда не пропал. Мало того, Рептиль вновь ринулся в бой. Быстро выкинув из активной зоны все огненные заклинания, и вызывая в кобольда Духа урона, я соображал, что делать с отравлением. То, что Шаманы должны каким-то образом его снимать, понимал, но почему-то Корник этому не научил. Может самому?

Отправив в Рептиля сразу четыре Духа урона, заставив его уйти в невидимость, я принялся вызывать очередного Духа,

концентрируясь на пустом слоте активной зоны. Ну же, работай!

Вы призываете Духа из свободного слота активной зоны. Желаете добавить в слот имеющихся духов?

Нет, не желаю. Блин, не сработало.

Желаете добавить в свободный слот дополнительного Духа?

Да, вот этого мне как раз и нужно.

Для Элементного Шамана доступны следующие дополнительные Духи: Дух контроля, Дух очищения, Дух Усиления, Дух Периодического урона. Желаете добавить Духов в активную зону?

Да! Прямо сейчас! Всех водяных, пожалуйста!

Дух лечения в себя, еще и сверху Дух очищения. Есть! Дебаф яда исчез. Теперь можно повоевать! Рептилюшка, ты где?

Действие Духа контроля оказалось очень интересным. Рептиль продолжал метать в меня какие-то гадости, но делал это так медленно, что я успевал отклониться от летящей в меня железки. Дух контроля работал пять секунд, после чего две минуты был недоступен, но мне этого хватало, чтобы призвать в Рептиля Духа Водяного шока, наносящий периодический урон, пусть и небольшой, отбежать на десяток метров и влить в кобольда еще парочку Духов урона. Только уже огненных. Медленно, но уверенно, уровень Жизни рептилии стал опускаться. Пару раз Рептиль использовал зелья восстановления, практически полностью вылечиваясь, но у меня были практически не заканчивающиеся запасы маны. И кто придумал, что Шаманы слабый класс в ПвП?

- Махан, стой! - через пару минут боя у Рептиля осталось только десять процентов Жизни.

- Что такое? Решил поговорить, когда понял, что силой не

получится? Где же ты раньше был, красавец. Нет уж, такая великолепная возможность кого-то убить и не отправиться на рудники. Нечего было нападать, сволочь зеленая.

- Да на кой тебе вообще сдалась информация про Драконов? - Рептиль уже не атаковал, просто стоял и, морщась, принимал в себя моих Духов.

- Задание у меня. А тебе на кой? К Анастарии подкатить?

- Это не основная причина, - Рептиль вздохнул. - Я тебе рассказал, как стал кобольдом. Но я не забыл, что когда-то был магом и хочу отомстить. Жестко отомстить. Игорек, который устроил мне смену персонажа, один из влиятельных игроков клана Темный легион. Он постоянно тусуется у Императора. Я встретился с Анастарией, рассказал ей об Игорьке, и она предложила мне устроить с ним дуэль на приеме Императора. Игорек очень дорожит своим местом под его тенью, а тот, в свою очередь, ненавидит дуэлянтов. Да и вообще, насилие в любом проявлении. Не зависимо от результата поединка обоих выпрут из замка навечно. Если мне пофигу, то для Игорька это будет удар похлеще смены персонажа. А теперь между ним и моей местью стоишь ты и не желаешь уступать Дракона. Что в твоем задании такого великого?!

Рептиль практически сорвался на крик. Нда, ситуация.... Я прекрасно понимал парня, поменять мага высокого уровня на это недоразумение, найти способ отомстить и уткнуться в Шамана, не желающего умирать. Засада.

Хотя....

- Подожди. Если я правильно понял, то путь к Драконам ты ищешь для Анастарии? Это она сама попросила, или твоя инициатива? Что конкретно она хотела?

- Любую уникальную вещь, - Рептиль постепенно приходил в себя.

- У тебя пятьдесят тысяч золотых есть?

- Что?

- Смотри, - я достал платье и сделал его свойства доступными для просмотра. - Такая штука удовлетворит Анастарию? Пятьдесят штук золотых и платье твое. Информация о Драконах у Анастарии наверняка есть, недаром она один из лучших игроков. А вот платья нет точно. Что скажешь?

- Прямо сейчас у меня нет столько денег, - Рептиль стал задумчивым. - Могу дать тридцать сейчас и двадцать по соглашению отправлю в Банк на твое имя через неделю.

- Договорились. Но ты понимаешь, что мне придется сейчас тебя убить? Мне нужно попасть к Драконам. Очень нужно. Да и оставлять незавершенные дела нехорошо. Раз взялся тебя

уничтожать, надо добить полностью.

- Добивай, - Рептиль улыбнулся, окончательно придя в себя и, по всей видимости, строя планы на будущее. - Если продашь платье, я согласен.

- Кстати, дуэль - это некрасивый ход. Предлагаю тебе такой вариант..., - парой фраз я описал вариант мести, который можно использовать на приеме у Императора. - Такой способ более интересен, к тому же ты не потеряешь его доверие.

- А ты, оказывается, еще тот извращенец, - улыбнулся Рептиль, заключая еще одно соглашение и совершая сделку. Чертовы тридцать процентов улетели в пользу корпорации, а в мой карман упали двадцать одна тысяча золотых. Конечно, еще какая-то часть уйдет в пользу совершенного пополнения, но это уже не важно.

Что самое интересное, я совершенно не испытывал жадности к платью. Даже жаба спокойно отнеслась к его потере. В Анхурсе мог бы продать его тысяч за триста-четыреста, но мне казалось, что я поступил именно так, как нужно.

- А что будет с Виверной? - я кивнул головой в сторону "лошадки".

- Да ничего с ней не будет. Будет ждать меня у точки возрождения. Ладно, давай, добивай. С меня еще двадцать пять тысяч. Я не забуду. И спасибо за совет. Игорек своими подколками так достал, что полный 3,14....ец.

Дзынь!

- Что ты сказал? - сдерживая дыхание, спросил я.

- Только не надо строить из себя красную девицу. Ты что, мата никогда не слышал?

- Да фиг с ним, с матом. Повтори, пожалуйста, свою последнюю фразу. Слово в слово.

- Я сказал: "Игорек своими подколками достал".

- Полностью.

- Достал, что полный 3,14....ец.

Я залез в настройки и убрал ограничение на ненормативную лексику. Будет даже интересно, какими словами разработчики наделили НПС в Барлионе. Но сейчас главное не это.

- Ладно, бывай. Может, еще встретимся, - десять Духов урона в Рептиля и перед глазами появилось сообщение:

Получено достижение!

Убийца 1 уровня (до следующего уровня - 19 убийств игроков).

Награда за достижение: Урон другим игрокам увеличен на 1%

Посмотреть список достижений можно в настройках персонажа

Отмахнувшись от спорного Достижения, я вытащил шахматные фигурки. Драконоид никуда не убежит, а проверить свою догадку нужно. Но неужели все настолько просто? Второй раз за день я посмотрел на свойства Воинов орков:

$$a2+b2=c2$$

$$||x||=\text{Квадратный корень (X12 + X22 +... Xn2)}$$
(примечание от Автора - красивая формула не вставляется)

1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21....

Теорема Пифагора. Евклидово пространство. Ряд Фибоначчи.

Пифагор. Евклид. Фибоначчи.

Пифагор. **Е**вклид. **Фи**боначчи.

Пи. Е. Фи.

С одной стороны, мало кто знает значение этих трех констант, но я относился к тому занудному типу людей, которые стараются узнать изучаемый предмет максимально полно. Раз взялся быть программистом, то и основные математические константы изучил с точностью до 10-го знака после запятой:

3,1415926536. 2,7182818285. 1,6180339887.

Открыл внутриигровой калькулятор, вычислил нужное мне число (13,8175802), и ввел его в поле для ввода. Ну? Угадал или как обычно?

Мир замер. Драконоид, до сих пор стоявший в дверях, упал на колени всех своих четырех лап и склонил голову. В паре

метрах от меня возник вихрь, из которого один за другим вышли восемь двухметровых орков. С ятаганами. Я так долго рассматривал фигурки, что мог без ошибок назвать любого орка по имени. Гичин, Гровер, Ванхор…. Все восемь великих Воинов орков стояли передо мной и чего-то ждали.

Взяв ближайшего ко мне орка в цель, я посмотрел на его свойства. 350 уровень. Сглотнув слюну, представив, как такие воины сейчас провозгласят, что будут работать на меня, я почтительно склонил голову перед ними, отдавая дань их подвигам.

Внезапно орки принялись говорить один за другим:

- Когда Барлиона была создана.
- Великий создатель вещей осознал, что настал его час.
- Он отошел на покой, затерявшись средь гор.
- И лишь Кормадонт смог найти к нему путь.
- В пещере создателя мудрость он получил.
- Обычный Воин в тот миг стал Великим Императором.
- Пройди его путь, повтори его подвиг.
- Начало пути ты найдешь среди гор.

Мама дорогая! Что это значит? Каких гор?

- Дворфы знают больше, - добавил Гровер, после чего орки вернулись в вихрь, а в мир вернулись звуки. Эй, где задание? Где достижение?

Я чувствовал себя обманутым. Неужели ради этих строчек Феникс готов сделать меня Мастером? На автомате посмотрел на свойства фигурок. Только описание подвига. Никаких дополнительных строчек, не говоря о строке ввода. Обычные уникальные шахматы, какими они и должны быть изначально. Главное, чтобы Анастария не узнала, что у меня есть несколько строк, указывающих на какую-то точку на карте Барлионы. Точку, в которой находится виртуальный создатель этого мира.

Глава 8. Тотем.

- Ключ!

Я, конечно, человек с устойчивой психикой, но когда сороковой раз подряд злобная морда Драконоида твердит одну и ту же фразу, хочется чем-нибудь ее треснуть.

Как только исчез портал с Воинами орками, Драконоид встал с колен и, словно ничего не произошло, расположился в дверях.

- Мне нужен свиток к Драконам, - я подошел к четвероногому НПС-у.

- Ключ! - первый раз пророкотал Драконоид.

- Какой ключ?

- Ключ!

- Я нашел поляну, выполнил все условия. Требую свиток!

- Ключ!

Битых полчаса старался вдолбить в голову этой недоящерице, что условия задания выполнены, но она упорно не соглашалась передавать мне свиток к Драконам. Да и вообще, талдычила только одно слово: "Ключ". Что за ключ, и зачем его нужно передавать Драконоиду, я понятия не имел. Неужели Рептиль что-то недоговорил? Это ведь по его зданию мы сюда приехали? Или он сам не знал?

Усевшись прямо перед дверьми, я впился взглядом в Драконоида. Прыгать не получилось, придется думать.

- А может....

- Ключ!

- Да достала! Держи свой ключ! - я залез в мешок и вытащил оттуда первый попавшийся предмет. Око Темной Вдовы. Да фиг с ним, уже реально все равно!

- Не этот ключ! Ключ!

О, хоть какой-то прогресс. Новые слова появились. Получается, что у этого НПС заложен алгоритм распознавания какого-то ключа. Достал Малахитовую Шкатулку, вытащил оттуда Воинов орков, засунул кусок Оловянной руды и протянул Драконоиду. Посмотрим, как он отреагирует на такое.

- Ключ в Шкатулке, - не смущаясь ни секунды, соврал я Драконоиду.

- Открой!

- Сам открой! Я тебе не нанимался в слуги! Ключ в Шкатулке, Шкатулка у тебя в руках, значит и ключ у тебя в руках.

Драконоид уставился на полученную вещь. А вот так тебе! Открыть ее могут только Ювелиры, для остальных Шкатулка всего лишь предмет мебели. Драконоид глубоко вздохнул, сжал Шкатулку с двух сторон, и она раскололась, словно перезрелый орех, выпуская на волю руду.

- Это не ключ! Ключ!

Чтение гайдов и форума ничего не дало. Не знаю, где Рептиль выкопал это задание, но, похоже, я попал. То, что по результатам своего задания должен был очутиться именно на этой поляне, прекрасно и понимал, и чувствовал, но вот перекрестие двух разных заданий привело к нежданным результатам. Задание Рептиля подцепилось первым, отодвинув мое в сторону. НПС-то один, появились у него мы одновременно, сражаться тоже начали, выполняя условия задания Рептиля. Зря я его отправил на перерождение. Сейчас бы еще раз в эту зеленую морду дал бы. До обновления незавершенных заданий должно пройти четыре месяца, которых у меня нет. Если не получу Тотем, то уже через два месяца понижусь в ранге.

Похоже, выбора у меня другого нет...

- Я слушаю!

- Анастария, доброе! Это Махан. Есть минутка? Помощь нужна.

- Если не срочно, давай минут через двадцать? Я сейчас немного занята.

- Хорошо. Как освободишься, набери меня.

Сильно не хотел связываться с Фениксом, но, видимо, по-другому мне до Драконов не добраться. Анастария должна прекрасно понимать,

- Привет еще раз, - через двадцать минут я ответил на входящий вызов амулета.

- Добрый день, - раздался мужской голос. Не понял, а где паладинша? - Меня зовут Рик Меткий, мою одежду Вы должны были получить в Банке с этим амулетом. Как она Вам? Нравится? Я постарался сделать внешний вид нейтральным, хотя изначально рецепт был из щеголевского набора. Представьте: оранжевый, вперемешку с зеленым. Мне кажется, носить такое Вы бы отказались.

- А где Анастария? - Я смог перебить словестный поток вызывающего.

- Она, к сожалению, вынуждена была выйти на некоторое время из игры. Попросила меня с Вами связаться. По ее словам, Вам нужна помощь. Я слушаю.

- Рик, я даже не знаю...

- Если Вы не уверены в моем статусе, то позвольте заверить,

я могу принимать решения вплоть до объявления войны другому клану. Надеюсь, у Вас будет не такая просьба? Не нравится мне воевать.

- Скажите, Рик, а какой у Вас уровень Красноречия? Или Болтливости? Как оно правильно называется?

- О, Вы уже встречались ранее с такими игроками? Мои поздравления! Это очень редкая характеристика. Еще более редкая, чем Ремесло. Но сейчас не обо мне. Чем клан Феникс может Вам помочь?

Выбора особого у меня не было, поэтому я описал текущую ситуацию. С точки зрения задания Рептиля. Мое все равно уже сломалось.

- Драконоид стоит на пороге дома и требует от Вас ключ, я правильно понял?

- Да.

- И информацию о Драконах он передавать Вам не собирается?

- Откуда? - ошарашено проговорил я. Откуда он знает? Рептиль же сказал, что задание уникальное....

- Не переживайте Вы так. Эти Драконоиды разбросаны по всему Малабару, как память о когда-то существовавших Драконах. Ключом является скипетр НПС-а, у которого вы умудрились этот свиток с заданием утащить. Да-да, именно утащить, это задание получается только так. В свое время мы всем кланом искали возможность выйти на Драконов, но безрезультатно. Драконов нет в Барлионе. Даже на администрацию игры выходили, чтобы подтвердить такое нелепое окончание заданий с Драконоидами - простая голограмма, показывающая летящего Дракона. Но в любом случае, примите мои поздравления, прикоснуться в Барлионе к истории Драконов дано не каждому. Это все?

- Да, спасибо за помощь.

- Тогда я отключаюсь. Всего доброго.

Твою же налево! Вот Рептиль мне удружил, крокодил недобитый! Четыре месяца в ожидании перезапуска задания! Прощай Элементный Шаман. Почему все так плохо?

- Ключ! - видимо, последние слова я произнес вслух, так как Драконоид вновь завел свою шарманку.

- У меня нет ключа. Успокойся и иди домой. Все, наигрались.

Драконоид, словно послушная лошадка, развернулся и вошел в дом. Что же делать? Идти назад? Настроение было такое ужасное, что хотелось выть волком. Почему я не послушался Корника и не полетел с ним за Тотемом? Решил, что умнее всех?

Представив насмешливые глаза гоблина, когда вернусь к нему с опущенной головой, настроение скатилось еще ниже.

Понимая, что ничего другого, кроме возвращения назад в Колотовку, мне не остается, я решил сделать подарок Анастарии. Все равно Шахматы делать, так почему бы не здесь? Все нужные инструменты у меня с собой, голограммы тоже, на Драконоида можно не обращать внимания. Может, хоть немного себе настроение подниму. Приняв решение, я расположился прямо на траве и достал отправленные Хелфаером голограммы. Представители Феникса и Темного легиона. Ведущие игроки нашего континента. Когда последний образ был скопирован в память, я перенесся в режим конструирования. Как же мне плохо...

По четыре изображения игрока каждого клана, которые в моем сознании почему-то были серого цвета, я выкинул сразу. Раз серые, значит мне не нужны. Из оставшихся принялся формировать фигуры. Анастария - конечно Ферзь. Едва я представил ее с мантией, короной, вздернутым гордым подбородком и надменным взглядом, как образ паладинши поплыл, растворился, после чего сформировался в виде нужной мне фигурки, засветившись ярким светом. Первая готова. Образ Хелфаера отказывался формироваться в Короля. Ему совсем не шла корона, поэтому я отложил его в сторонку и приступил к другим фигуркам. Кони, Офицеры, все восемь пешек и одна Ладья сформировались мгновенно. Осталось только два образа и две фигурки - Король и Ладья. Странно, мне почему-то казалось, что Королем должен быть Хелфаер, но невзрачный и незаметный гном, ехидно смотрящий на меня с изображения, словно просился: "попробуй меня!". Ладно, раз просится, то нужно ему поверить. Я посмотрел имя игрока: Эхкиллер Невидимый. Это имя мне ничего не говорило, но раз других вариантов не остается, нужно попробовать его в качестве Короля. Если подойдет, надеюсь, Хелфаер меня не убьет.

Подошел. Едва я представил Эхкиллера с короной и накидкой, как его образ поплыл и сформировался в нужного мне Короля. Странно, почему он? Почему не Хелфаер, без вопросов превратившийся в Ладью? Спишу на авторский произвол.

Со Вторыми было тоже не все просто. Плинто не хотел становиться Королем, хоть убей. По уже имеющемуся опыту я отправил его в Ладьи, но и там он не захотел проявляться. Жесть какая-то. Конь, Слон, Ферзь - все не то. Остались только пешки. Даже в режиме конструктора, в котором сознание было полностью отключено от тела, я сглотнул. Если Плинто узнает, что я его записал в пешки, то Вторые добавят меня в черный

список со всеми вытекающими. Надеюсь, Анастария посмеется над намеком и не станет информировать этого неадекватного человека. На место Короля встал другой игрок Вторых, имя которого было тоже не на слуху. А вот Ферзем стал игрок, которого я видел вместе с Плинто. Что-то перестал понимать, что же я делаю.

Когда все шестнадцать фигурок заняли свое место, я вышел из режима конструирования, вытащил из мешка Лазурит и Малахит, но перед самым погружением обратно увидел рядом с собой Драконоида. Ему-то что тут надо?

С камнями вопросов не возникло. Они имели одинаковую форму, поэтому сформировав в сознании один камень, я размножил его на шестнадцать кусков каждого цвета. Уже перед самым объединением проекций фигурок и камней, решил внести небольшие усовершенствования. Всем фигуркам Феникса постарался придать гордый и мужественный профиль. Правда, в большинстве своем получилось, что все фигурки стали надменно смотреть на этот мир, словно он им должен. Только Рик, с которым сегодня разговаривал, остался с человеческим лицом. Вторым добавил свирепости и злости. Если они будут зеленого цвета, то пусть походят на орков. Результат оказался интересным - из всех вторых только Король и Ферзь оказались не подвержены метаморфозе. Лица остальных фигурок исказились в такой злобе, что казалось, будто это они должны Фениксу, причем прямо сейчас, а отдавать нечем. Ну и пусть. Еще один авторский произвол.

Завершив с изменением внешнего вида, я объединил проекции фигурок с камнями, после чего открыл глаза. Вот и все. Дойду до Дальгора, отправлю Хелфаеру фигурки. Раз он так сильно просил, нужно выполнить пожелание. С Днем рождения, Анастария, шахматную доску сама найдешь. Блин, даже на душе стало приятно от того, что сделал руками какую-то штуку. И тут меня скрутило от переизбытка удовольствия:

Вы создали предмет: Проклятые Шахматы равновесия. Описание: Такого в истории Малабара еще не было: первая привязка предмета к конкретному игроку. С текущего момента и навечно между игроками кланов Феникс и Темный легион формируется тесная связь. Игроки, представленные в Шахматах в виде Королей, должны раз в три недели играть между собой, чтобы выявить победителя. Если один из Королей будет офлайн, то его заменяет

Ферзь, Офицер, Конь, Ладья или Пешки. Длительность игры - два часа. Если за время игры не выявится победитель, игра считается несостоявшейся. Предмет однозначно идентифицируется с создателем: Махан.

По результатам игры в Проклятые Шахматы, все игроки, представленные на доске, получают:

Трехнедельные бафы в случае победы: +10% ко всем основным характеристикам.

Трехнедельные дебафы в случае поражения: -10% ко всем основным характеристикам.

Трехнедельные дебафы, если игра не состоялась: -20% ко всем основным характеристикам.

Класс предмета: Уникальный, уничтожить невозможно. Привязка к игрокам произведена. Все привязанные игроки получили уведомление о создании Проклятых Шахмат равновесия.

Внимание! Данный предмет не может быть повторен. Рецепт отсутствует.

Вы создали Уникальный предмет. Ваша репутация со всеми ранее встреченными фракциями увеличивается на 200.

Получены улучшения навыков:

+1 параметра характеристики Ремесло. Итого 4

+3 параметра характеристики Ювелирное дело. Итого 22

Вы получили звание "Артефактор проклятий".

Я сглотнул, прочитав сообщение. Мне точно хана. Если за использование Хелфаера в виде Ладьи, или Плинто в виде пешки, еще можно избежать наказания, то создав такие шахматы, обрек кланы на вечную вражду. Мне такое не простят, даже если буду состоять в одном из этих кланов. Кто меня просил в таком настроении что-то творить? А это что еще?

Получен предмет: Ключ к Драконам. Описание: Древние, как сам мир, Драконы всегда уважали красоту и уникальность. Уйдя из этого мира, Драконы дали задание стражам пропускать к ним только достойных представителей этого мира. Вы выполнили условие получения Ключа к Драконам: создали уникальную вещь на глазах Стража. Поздравляем!

Перед глазами сверкнуло, и в руке появился небольшой железный ключ.

- Ключ! - вновь пророкотал стоящий рядом со мной Драконоид, указывая на мою руку.

- Держи, - я протянул железку.

Получен предмет: Свиток перемещения к Драконам. Использование: переносит Вас к месту обитания Драконов.

Драконоид, получив ключ и передав мне свиток, довольно фыркнул и поплелся в дом, полностью забыв обо мне. Вот и все, сейчас я активирую свиток и получу Тотем. Ждать дальше нельзя.

Раздавшийся хлопок открывающегося телепорта заставил меня вздрогнуть. Я обернулся на звук и увидел улыбающегося, одетого во все белое человека. Вестник.

- Добрый день, Махан. Надеюсь, что не отберу у Вас много времени. Перейдем сразу к делу. Позвольте поздравить Вас с созданием столь интересного артефакта. Вы стали четвертым свободным жителем Барлионы, который создал привязывающийся предмет и первым на нашем материке. Император отправил меня к Вам, чтобы обменять созданные фигуры и доставить их во

дворец. Игра будет происходить под его личным присмотром. Участники будут перемещаться на игру в обязательном порядке.

- Обменять? А на что? - Я навострил уши. Расположение Императора в Барлионе многого стоит.

- Слова не мальчика, но мужа. Я очень боялся, что придется Вас уговаривать, объясняя опасности удержания Шахмат. Что предлагает Император. Первое - беспрепятственный проход во внешний сад его замка. Второе - личный перстень. И, конечно, личное расположение к столь интересному мастеру.

Все же я молодец - устоял на ногах, хотя хомяк упал на спину и не проявлял признаков жизни. При этом даже не допуск в сад дворца, и не перстень меня заинтересовали. Эти вещи тоже было тяжело получить, но не так, чтобы невозможно. Меня боле порадовало "личное расположение" Императора. Это означает только одно - репутация. С учетом того, что у меня есть замечательная способность по ежедневному увеличению репутации на 5 единиц, то уже через пару лет у моего персонажа может быть прокачана репутация с Императором. А это означает свободный вход в замок! Все же есть и положительные моменты в том, что я создал Шахматы.

- Я согласен. Держите, - я протянул созданные фигурки Вестнику.

Ваша репутация с Императором Малабара увеличилась на 100 пунктов. До Дружелюбия 900 пунктов. Репутацию с Императором Малабара невозможно увеличить за счет Достижения "Первое убийство".

Получен предмет: Кольцо Императора. Описание: Податель сего кольца действует по моему распоряжению и на благо Малабара. Количество использований: 1.

- Спасибо и до скорой встречи. По распоряжению Императора, Вы, как автор Шахмат, сможете присутствовать на первой игре, которая пройдет уже через три дня. Ваше присутствие будет тайным, чтобы не мешать Королям кланов сосредоточиться. Всего доброго. Через три дня один из нас прилетит за Вами.

Вестник создал портал и исчез, а я остался тупо смотреть

на индульгенцию в своих руках. Не Император, а Ришелье какой-то. Чтобы я не сделал, да хоть убью сейчас кого-то, меня не вернут на рудники. Есть разовая индульгенция. Здорово, нужно будет использовать с умом. Даже не так обидно с репутацией стало.

- Я слушаю, - ответил я на внезапно завибрировавший амулет связи.

- Махан, это что за шутки? Ты что творишь, придурок? - никогда бы не подумал, что красивая девушка умеет так орать.

- И тебе привет, Анастария. Ты же вроде в оффлайн ушла.

- Какой оффлайн? Ты что создал? Какие, к чертям собачим, Проклятые Шахматы? Ты очумел в своей Колотовке?

- Анастария, давай я объясню...

- У тебя есть два часа, чтобы эти фигуры были у меня. Я должна с ними разобраться. Не будет фигур, официально объявлю тебя врагом клана Феникс. Ты понял?

- У меня нет фигур. Их Вестник забрал. Император потребовал.

- Император?

- Ну да. Наградили меня возможностью входить во внешний сад замка, сотней репутации с Императором, забрали Шахматы и оставили одного. И нечего на меня орать, от меня фигурки просил Хелфаер, чтобы тебе подарить. С Днем Рождения! Точнее с наступающим.

- Как ты смеешь?

- Настя, чес слово, достала. Давай открыто поговорим, что ты хочешь? Когда я просил тебя помощи, ты даже говорить со мной не захотела, Рику скинула. Сейчас звонишь, кричишь. Тоже мне, великий аналитик, мозг Феникса. Давай перестанем ходить вокруг да около.

- Махан! Ты... ты.

- Да я! Сколько можно тянуть кота за одно место? Что ты хочешь?

- Фигуры Воинов орков. Я знаю, что они у тебя.

- Что я получу взамен?

- Должность Мастера Феникса.

- Не интересно. Как показывает практика, в одиночку у меня получается тоже неплохо. Я буду делать свой клан.

- Что ты хочешь?

- Неправильный вопрос. Что ты можешь предложить? Если я правильно понял, то за время, что прошло с момента появления Воинов орков до текущего момента никто не смог создать Дворфов. Следовательно, либо фигуры должны создаваться одним игроком, либо создатель должен иметь на руках

предыдущие фигуры. Уверен, Рик в режиме ошпаренной кошки изучает Ювелирное дело, но у него ничего не получается. Поправь меня, если я неправ.

На некоторое время из амулета доносилась тишина.

- Ты можешь дать гарантию, что я получу остальные фигуры, если ты их создашь?

- Если мы договоримся, то да. В течение месяца с момента создания фигуры будут у тебя.

Эх, понеслась широкая душа в пляс. Очень надеюсь, что за месяц смогу разгадать загадку, которая будет в новых фигурах.

- Клан Феникс возьмет твой клан под защиту. За фигуры из одного типа камня ты получишь по миллиону золотых. Доступ десяти игроков твоего клана в хранилище нашего клана с возможностью выбора каждым по пять вещей. Ускоренная прокачка под руководством наших рейдеров десяти игроков твоего клана до сотого уровня. Такое предложение тебя устроит?

- Вполне. Соглашение?

- Да, сейчас составлю текст, брошу его на почту. Посмотришь в Банке. Махан....

- Что?

- Ты когда планируешь создавать клан?

- Как только в Анхурс доберусь. В Дальгоре нет регистратора.

- Скажи, у тебя место заместителя вакантно? - задумчиво спросила Анастария.

- Не понял...

- Потом поговорим, не пропадай, Уникальный Шаман.

Да что же за день такой? Неужели я умудрился заинтересовать великую Анастарию? И к чему она спрашивала про заместителя? Неужели хочет....?

Привычно взглянув на таймер возвращения, я присвистнул: осталось всего семь часов. Ого! Это сколько же я зависал с Проклятыми Шахматами? Так может и времени на Драконов хватить. Идею прыгать в Дальгор, оттуда в Колотовку, чтобы сбросить счетчик, я отел сразу. Тупо денег жалко. Осталось по одному порталу в Дальгор и Колотовку, идти к Верховному Магу, покупать новые.... Ну не знаю. К тому же я чувствовал, что успею, просто нужно немного быть расторопнее.

Вступив в активированный портал, я ожидал увидеть что угодно: горы, степи, дремучие леса. Но вот место, куда я попал, никак не походило на классическое обитание Драконов: золотые пески, ласковое, теплое солнце, пальмы и голубое прозрачное море. Красота! Можно я тут останусь, пока Феникс со Вторыми меня ищут?

- Приветствую первого свободного жителя Барлионы, оказавшегося на острове, - по пляжу прокатился низкий голос. - Меня зовут Аяретоликус, я хранитель памяти Драконов.

- Приветствую. Меня зовут Махан, Шаман. Низко кланяюсь хранителю, но ответь - где и кто ты? Разговаривать с воздухом не очень приятно, - что-то после разговора с Анастарией я стал смелым.

- Я в нескольких километрах вглубь острова. Иди по дороге, она тебя приведет прямо ко мне.

Прежде чем отправиться к хранителю, открыл карту, чтобы посмотреть, где же находится этот остров.

Внимание игрока! В данной локации запрещено пользоваться картами.

Вот тебе и раз. Куда же я попал? Ясно только одно, это остров. Только остров где - в Мировом океане, во внутреннем море, в большом озере? Вариантов тьма.

Понимая, что могу не успеть получить Тотем до своего возвращения в Колотовку, я трусцой рванул к хранителю. Вальяжно вышагивать нет времени.

- Хранитель? - я подбежал к большому сверкающему шару, метра два в диаметре, свободно висящему метрах в двух над землей. Эпическое зрелище. Расстраивало только одно - я планировал увидеть живого Дракона, а не эту шаровую молнию.

Поверхность шара завибрировала и, судя по всему, весь остров услышал голос:

- Еще раз приветствую на своем острове первого свободного жителя Барлионы. Я, Хранитель знаний Драконов, спрашиваю тебя путник, зачем ты явился ко мне на остров?

Как-то высокопарно, но терпимо.

- О Хранитель знаний Драконов, - решил отвечать в тон шару, - я явился сюда, чтобы воплотить свой Тотем.

- Тотем? У тебя Дракон в Тотеме?

- Да, Хранитель. Волею судьбы мне достался Дракон, но он еще очень мал и неопытен.

- Не нужно объяснений, я сделаю тебе портал в мир Драконов.

- Мир?

- Да, Драконы навсегда покинули этот мир. Они обитают вне Барлионы, наблюдая за нашим миром со стороны.

- Спасибо, Хранитель, за помощь.

- Тогда ступай. Нет смысла терять время. Его всегда не хватает.

Раздался хлопок и рядом с шаром открылся портал. Пока я шел к нему, меня заинтересовала одна деталь - Корник предлагал отправиться к Драконам напрямую. Он что, может прыгать между мирами? Нужно спросить у него при случае. Портал окутал мерцанием и, когда он развеялся, я понял, что прежде никогда не видел гор. То, что называл горами, была обычная возвышенность. Перед моим взором предстали настоящие Горы, причем с большой буквы. Практически отвесные скалы, уходящие далеко в небо, заснеженные верхушки соседних вершин, теряющиеся в облаках и пронизывающий ветер. Обстановка еще та.

- Надо же. Дошел, - рядом с местом моего появления, разложив корзинку с едой и накинув на себя купол, сидел Корник.

- Учитель, - поклонился я, - Вы же говорили, что следующий раз увидимся, когда придет время сдавать экзамен на Великого Шамана. Неужели пришло время?

- Нет, что ты, - рассмеялся Корник. - Просто я поспорил с Аареноситоликусом, что ты сможешь добраться сюда в течение месяца. Представляешь, эта зеленая рептилия решила, что моему ученику нужно два года, чтобы добраться сюда самостоятельно.

- Что же вы выиграли? И учитель, набросьте на меня купол, прохладно здесь.

- Купол? Так сам набрасывай. Неужели ты думаешь, я буду каждый раз за тобой бегать, портки менять? Самому развиваться надо. А выиграл я бочонок отличнейшего вина. Только Драконы умеют вино делать. Остальное - грязная подделка. Станешь Великим Шаманом, приходи, дам попробовать.

- Учитель, Вы не учили меня купол делать. Откуда я знаю, какой из Духов за него отвечает.

- Тебе никто не показывал, как вызывать Духа замедления или очищения, а ничего - научился. И с этим разберешься. Ты Шаман, или где?

Вот же упертый гоблин. Основные моменты рассказал, дальше думай сам. Как же было хорошо Охотником бегать - учителя разжевывали каждую мелочь: как лук держать, как ловушку бросать, как расстояние правильно выверять. Тут же - сам разберешься, не велика цаца. Или это специфика только этого учителя? Маразматик старый.

Понимая, что без купола долго не протяну, я вошел в режим работы с Духами, и принялся импровизировать. Ранг Духов Воды, несмотря на мое ежедневное самолечение и бой с Рептилем, вырос только до двойки. Даже не заметил, когда это произошло.

Итак, что у меня есть из Воды: Дух водяного удара, Дух водяной волны, Дух Водяного исцеления, Дух Водяной волны исцеления, Дух Усиления, Дух периодического урона, Дух контроля и Дух очищения.

Все нужные, все важные, но мне необходим еще один Дух. Не знаю, как он правильно называется, но наверняка что-то вроде Дух Водяного щита. Куда же его разместить? Пустых слотов нет. Наверно, пришло время заняться Духовной оптимизацией. Каламбур, однако.

Дух усиления. Повышает основные характеристики на 2% на минуту, но во время боя, как показала стычка с Рептилем, совершенно бессмысленный. Времени его призывать нет. Нужно либо бить, либо лечить. А если объединить Духа усиления и Духов исцеления? Должен быть перерасход по мане, но зато во время лечения сразу накладывается неплохой баф. Прекрасно понимая, что читать гайд и форум бесполезно, для очистки совести я их проверил, но безрезультатно. Опять нужно полагаться только на чутье...

Прежде всего, пробуем выделить Духа исцеления и вызвать в него Духа усиления. Ноль. Духи не понимают, что нужно делать. Тогда пробуем одновременно вызвать в себя обоих Духов. Тоже ноль. Вначале один, затем другой. Тогда пробуем....

Меня захватил такой азарт, что я на некоторое время отключился, забыв про холод. При очередной попытке объединения Духов я понял, что нужно делать. Простое объектное программирование. Есть класс "Дух исцеления" со своими свойствами и класс "Дух усиления" со своими. Задача - создать новый сводный класс, наследующий основные свойства предыдущих классов. Только где взять конструктор? Который затем их и скомпилирует. К Корнику обратиться? Так посмеется, зеленая морда, скажет, что у него ученик полный бездарь и учить такого - только время тратить.

А зачем Шаманам Тотем? Только для того, чтобы играть с ними, да кататься? Ну-ка гайд, хоть на этот раз не поведи:

> *Тотем: Природный объект, используемый в качестве эмблемы Шамана. Тотемы помогают Шаманам понять самих себя. Они служат средством связи с внутренним миром и отражают те субстанции, из которых состоит личность Шаманского временного, телесного "я". Тотемы помогают понять, почему Шаманы такие, как есть. Они указывают на сильные и слабые стороны характера, усиливают достоинства и уменьшают недостатки.*

Свойства Тотема: Сменить нельзя. Можно использовать в качестве ездового животного (после воплощения) или конструктора Духов. Тотемы разумны, необходимо их развивать. Каждые тридцать пять уровней Тотем получает дополнительную способность, зависящую от типа Тотема. Если Тотем не подходит Шаману, его можно забрать.

Нда. Все сразу стало ясно и понятно, особенно после прочтения первого абзаца. Накрутили так, что черт ногу сломит. Зачем? Показать, что Шаманом быть круто? Брр... Но главное я уяснил. Тотем - конструктор Духов. Раз так, то...

- Привет. Нужна твоя помощь. Придешь?

- Игать будем?

- Нет, играть не будем. Нужно с Духами разобраться.

- Холосо. Иду.

Рядом со мной возникла проекция небольшого прозрачного Дракончика. Я ошибаюсь, или он немного подрос? Вроде был меньше.

- Пливет. Как тебе помось?

- Да еще сам не знаю. Понимаешь, есть два Духа. Один усиления, другой исцеления. Мне нужно их объединить, чтобы получился новый Дух, но как это сделать не знаю. Может ты в курсе?

- Из двух Духов нузно сделать нового? Конесно вкулсе. Сяс, - Дракончик на несколько секунд исчез, после чего появился, держа в лапах какой-то кристалл. Едва Дракоша появился, раздался тяжелый, громовой голос: - Душа Тотема. Шаман должен хранить его, как зеницу ока. Если Душа Тотема будет уничтожена, Тотем исчезнет навсегда, а Шаман утратит свою силу.

Дракоша, держащий кристалл, мотнул головой, и своим детским голоском продолжил:

- Зови нузного Духа сюда, потом нового и полусится новый Дух. Давай поплобуем, мне интелесно.

Душа Тотема? Первый раз об этом слышу. Да и гайд с форумом ничего не говорят. Блин, вот почему внутриигровая помощь такая обрезанная? Мне бы в общую сеть влезть, вот где вся информация о Барлионе лежит. А тут...

Вздохнув с горечи, я вызвал режим работы с Духами, выделил кристалл в лапах Дракоши и призвал в него по очереди Духа исцеления и усиления. Едва Духи разместились в кристалле, как перед моими глазами появилось окно с описанием нового

Духа. Дух Водного исцеляющего усиления. Рядом с описанием находились две активные полоски с ползунками: лечение и усиление. Поигравшись ею, я немного расстроился. Получается, что Духи исцеления и усиления, вызванные отдельно, отдают свою силу на все 100%. А объединенный Дух не равен по силе двум составляющим его Духам. Мало того, что время вызова относительно Духа исцеления увеличилось, так и сила исцеления и усиления стала равна только 70% от исходной. Ползунками можно было подогнать один параметр до 90%, но в таком случае второй падал до 30%. Смысла от такого усиления не было бы. Кстати, получается, что зависимость между параметрами нелинейная.

Я заменил Духа исцеления получившимся и проделал аналогичную операцию с массовым исцелением. Мне кажется, пользы будет больше от такой комбинации. Теперь поиграюсь с Духами атаки.

Выделив кристалл, я призвал в него Дух водяного удара, Дух периодического урона и Дух контроля. Тройной удар по почкам противника!

Максимально количество комбинируемых Духов не может превышать ранг Духов.

Вот же блин! А я уже так образовался.... Но в принципе справедливо - нужно прокачивать ранг Духов, чтобы играться их комбинацией. Объединив водяной удар с периодическим уроном, я оптимизировал активную зону. Появилось два свободных слота, в которые можно вызвать Дух водяного Щита. Который, в свою очередь, можно будет объединить с исцелением и накладывать на исцеляющегося щит, блокирующий какой-нибудь урон. Ух! Щас развернусь.

Сосредоточившись на пустом слоте, я принялся вызывать Духа.

Для Элементного Шамана второго ранга доступны следующие дополнительные Духи: Дух водяного щита. Желаете добавить Духа в активную зону?

Наконец-то! Получив нового Духа, я объединил его с

лечением и заново перетасовал Духов. Вот теперь я не замерзну!

Вызвав Духа щитового исцеления, я довольно посмотрел на улыбающегося Корника. Хотя нет, не улыбающегося, а нагло смеющегося. Не понял, что тут такого смешного?

Через минуту стало понятно, что так развеселило моего учителя. Водяной щит имел одно свойство: он состоял из воды. А в горах было холодно. Очень холодно. Когда я очутился в ледяном шаре, то погрустнел. Какой же Корник гад! Знал, что я делаю упор в Воду, но не стал останавливать. Хотя я тоже хорош. Так увлекся, что не подумал, как будет Вода реагировать на холод. По-хорошему щит должен быть из воздуха, как у Корника. Но я не Воздушник. Засада!

Подождав минуту, пока спадет щит (еще один вопрос к Корнику - почему его щит висел долго, а мой только минуту), я Колотушкой принялся освобождаться из ледяного плена. Как птенец из яйца, честное слово. И почему купол не разбивается?

- Ты неплавильно делаешь, - о Дракоше я совсем забыл. Он продолжал кружиться вокруг меня, с интересном наблюдая за происходящим.

- А как правильно?

- Незя стучать по всему подляд. Нузно найти тоську и в нее бить.

- Поможешь?

- Ага, узе насел. Сюда бей, - Дракоша ткнулся мордой в ледяную капсулу. Сюда так сюда.

- Отойди-ка. Сейчас тут будет большой быдыщь.

Размахнувшись, насколько было возможно в тесноте ледяного саркофага, я ударил в указанную Дракошей точку. Дальше начался фейерверк. Ледяная преграда разлетелась в разные стороны, словно отброшенная взрывом, ледяной ветер вступил в свои права, но золотистый свет, окруживший меня и Дракошу, встал на его пути. И откуда непонятная музыка?

- Ух ты. Здоррово полу.... Здорррррр..... Рррррр, Игрррррра, Карррррр, - когда глаза отошли от яркого света, я посмотрел на крутящегося рядом с собой Дракошу. Хотя какого Дракошу? Вокруг меня нарезал круги молодой двухметровый Дракон. - Прредставляешь, - обрадованно проговорил он, - я могу говорррить букву "Рррррр". Здорррррово!

Я натянуто улыбнулся, похлопав Дракона по спине. Не понял, я что, его воплотил? Это как?

Задание "Поиск Тотема" завершено.

И все? Неужели все мои мучения с поиском свитка свелись к тому, что нужно было выйти с Драконом из ледяной капсулы? А где уникальные плюшки? Где достижение небывалой мощности? Где все это, я спрашиваю? Где Драконы, в конце концов?

- Приветствую тебя, сын, - Дракоша продолжал рычать на все подряд, учась нормально говорить, как рядом со мной опустился на землю огромный Дракон зеленого цвета. К слову сказать, я только сейчас понял, что мой Дракон черный, как ночь. Привык к нему прозрачному, поэтому не сразу обратил внимания.

- Приветствую, отец, - я поклонился Дракону. Что-то я не очень понял с этими отец-сын, но на всякий случай подыграл Дракону.

- Меня зовут Ааренокситорикус, я та самая зеленая рептилия, о которой говорил Корник. Можешь называть меня Ренокс.

- Ты мне ученика не порть, - послышался голос Гоблина. - Разыгрались тут в ролевые игры: сын, отец. Он Шаман, а не Дракон.

- Дракон? Какой же я Дракон? Я человек.

- Ты Дракон! - взревел Ренокс.

- Он Шаман! - в тон ему закричал Корник.

- Пап, пррррривет! - добил меня Дракоша. - Пррррредставляешь, я снова живой! И ко мне вернррррнулась память!

- Народ, а может мне кто-нибудь объяснить, что тут происходит? - наверно я выглядел глупо, но я совершенно ничего не понимал.

- Корник, начинай. Я поправлю, если что, - пророкотал Ренокс.

- У Шамана должен быть Тотем. Без него он никто. Способов получить Тотем - тьма. Можно запросить его у учителя, можно найти самостоятельно. А можно совершить слегка необычную вещь и вытащить Тотем из Серых земель. По сути все как у всех.

- Махан, я поражаюсь, как ты с таким учителем смог понять объединение Духов. Корник, хоть раз отложи в сторону свои принципы и объясни все нормально.

- Не лезь ко мне в процесс обучения! Как хочу, так и учу. Я же не лезу к твоим Драконам, не указываю, как им летать? Вот и ты ко мне не лезь.

- Ты-то хоть знаешь, что тут произошло? - спросил я у Дракоши, который продолжал рычать на камни. Корник с Реноксом ушли в глубокий идеологический спор о сути бытия,

влезать к ним было бесполезно, а у меня осталось всего два часа до возвращения.

- Ничего такого. Я был Дрррраконом, но сто лет назад в битве с ледяными гигантами этого мирррра погиб. Мне было всего трррриста лет, можно сказать, только из яйца вылупился и в перррррвой же битве глупо попал под камень. Хотел помочь рррродным. Отец долгое врррремя искал возможность возрррррождения, пока не узнал, что я могу воплотиться в Тотеме. Пускай на корррроткий срррррок, но все же лучше, чем полное забвение. Он обрррратился к Шаманам и те вызвали меня в этот мирррр в качестве Тотема. За последние сто лет никто не получал Дрракона в Тотеме, да даже если бы и получил, я был бы обычным несмышленым и глупым малышом. Даже сейчас, когда мы вернемся обратно в твой мир, о, я уже не рычу, то я превращусь в маленького несмышленыша. Чтобы память ко мне вернулась, нужно довести меня до двухсотого уровня.

- А почему к тебе память вернулась?

- Я заново родился. Из яйца. Причем родился вместе с братом.

- С кем?

- Сюрприз! Своим куполом ты сделал ледяное яйцо, а отец дыханием превратил его в настоящее. Неужели ты не разбил бы Колотушкой обычную ледяную преграду? Так что из Драконьего яйца вылупилось два Дракона. Один возрожденный, другой... Другой ты, брат.

- Еще один, - оказывается, Корник с Реноксом стояли недалеко и слушали объяснения Дракоши, прекратив свой спор. - Не путайте ему мозги, они же закипят скоро. Не слушай ты их, они тебя хорошему научат. А жизнь немного сложнее. Придется, видимо, рассказать, что тут произошло. Совет Шаманов сто лет назад по просьбе этой зеленой ящерицы возродили умершего Дракона в Тотеме.

- Кто бы про цвет говорил, - ничуть не обижаясь, вставил реплику Ренокс.

- Не сбивай. Так вот. Воплотить-то мы воплотили, да вот достойных кандидатов, чтобы получить его в Тотемы, не было. Несколько добровольцев пробовало, но все погибали под Драконьим огнем. Даже Гераника не стал рисковать. И тут появляешься ты с Драконом в Тотеме. Пронто, когда узнал, едва сдержался, чтобы не бросить свой рудник и рвануть по Шаманам, сообщая им такую весть. Сдержался, долг оказался выше, но он отправил мне весточку. Я стал за тобой наблюдать. Так, это уже к делу не относится. Дракон. Даже если бы ты просто воплотил Дракона, он остался бы неразумным. Ну как неразумным... Со

временем он бы поумнел, но до настоящего Дракона все равно было бы далеко. Это если бы ты пошел по стандартному пути и обратился ко мне. Ты же выбрал путь Шамана. В итоге получилось то, что получилось. В этом мире к твоему Тотему возвращается память и он может общаться с семьей. Но не более чем 50% времени, ибо все остальное время он должен быть рядом с тобой. В нашем мире к Дракону может вернуться память, но для этого его нужно довести до 200 уровня. Когда ты вернешься, у него будет первый уровень и всего два часа вызова в день. На большее он пока не способен. С ростом уровня увеличивается время присутствия я мире. Такой вот расклад.

- А что по поводу того, что я стал Драконом?

- Да никем ты не стал! Как был Шаманом, так им и остался! Подумаешь, что когда ты вернешься в наш мир, тебя пару дней покорежит, да к ядам получишь иммунитет. Ко всем. Ну и еще парочку всяких вещей, с которыми придется тебе разбираться самостоятельно. Ничего такого, на что нужно обращать внимание.

Странно, если у меня появились такие способности, то почему система о них не оповестила?

- А как происходит повышение уровней у Драконов? Я к тому, как мне вернуть тебе память? - я посмотрел на Дракошу.

- Вызывай почаще и натравливай на мелкую живность. Только, если меня отправят в Серые земли, потеряю 10 уровней. Запомни это.

Ага, по сути - обычный питомец Охотника, только позволяющий работать с Духами. Неплохо.

- Мне еще что-то нужно знать? А то у меня время заканчивается. Возвращаться пора уже.

- Остальное узнаешь в процессе, - ответил Ренокс, после чего обернулся к довольному Корнику и пророкотал: - ты выиграл и второй раз. И где ты нашел такого ученика?

- Второй раз? - я вопросительно посмотрел на Корника.

- Ренокс обещал тому, кто получит его Тотем, поистине Императорскую награду. А уж того, кто предоставил возможность ему общаться с сыном, пусть и недолго, так и вовсе обогатить. Поспорили мы на то, что ты даже не заикнешься о награде. Еще одну бутылку вина урвал.

- Я благодарен тебе, Шаман. Из нашего мира нельзя вынести ничего реального, но есть то, что важнее золота. Информация. Посмотри на эти две карты. На них отмечены старинные сокровищницы Драконов. Нам они уже не нужны, тебе же могут пригодиться. Если в первое место можешь взять с собой компанию, то ко второй отправляйся только один. И главное. Я вижу, ты начал восстанавливать Шахматы Кормадонта. Мне

нравился этот человек, он был великим правителем. Запомни только одно. Что бы ни говорила тебе логика и подсказки, всегда выбирай правый путь.

Обновление карт игрового мира. На ваши карты нанесены метки с двумя сокровищницами Драконов. Метки пронумерованы.

Правый путь?

- Это все. Тебе пора возвращаться.

- А можно вопрос? Каким образом Свитебел умудрился заполучить Вас в друзья?

- Верховный Шаман Свитебел помогал Реноксу искать кандидата, который получил бы Дракона в Тотем. Двадцать лет в никуда, - вместо Дракона ответил Корник.

- Но старушки, его сестры, говорили...

- Для них он всегда останется торговцем, купцом, искателем приключений. Не каждому нужно знать правду.

- Подождите. Еще вопрос.

- Корник, я тебя начал понимать. Ему дай палец, он руку откусит, - вставил ремарку Дракон.

- На прошлой встрече вы говорили, что мне нужно к чему-то готовиться, что совершенно нет времени. О чем шла речь? - я проигнорировал слова Дракона. Наглеть, так по полной.

Корник задумался, после чего, тщательно подбирая слова, ответил:

- В Барлионе грядут большие перемены, но Император не хочет их видеть. Слепец.

- Перемены? Какие перемены?

- Хватит вопросов. Ты сам все узнаешь скоро, если продолжишь делать то, что делаешь.

Вопрос о том, что я должен продолжить делать уже собирался сорваться у меня с языка, как вдруг очутился прямо на своей постели Летнего дома Елизаветы.

Получена новая пассивная способность - Драконья кровь: иммунитет ко всем видам яда.

Внимание, доступна новая характеристика персонажа: Духовность. Духовность влияет на

способность оперировать Духами, комбинировать различные составы Духов, дает возможность обучаться призыву Духов других классов, с ростом характеристики уменьшается штраф за комбинацию Духов.

Желаете принять? Внимание, отказаться от принятой характеристики будет невозможно!

А возьму! Давно пора заполнить последнюю пустую ячейку. Это хоть характеристика и не прямого урона, но заниматься комбинаторикой Духов мне понравилось. Результат получается хороший.

Получена новая характеристика: Духовность. Текущий уровень: 1

Осмотревшись, я только начал удивляться, почему Корник доставил до кровати, хотя прошлый раз оставил у ворот села, как меня окунуло в Боль. Вначале незначительный зуд по всему телу, затем повесился дебаф "Модификация" и боль начала усиливаться. Я держался ровно до того момента, до которого позволяла воля, но потом сломался и принялся выть и орать. Боль была ужасной. Когда "Модификация" изменилась на "Трансформация", я уже практически ничего не соображал. Просто подвывал и корчился на кровати.

- Что случилось? - где-то на границе сознания я услышал тревожный голос Елизаветы. - Махан, что случилось?

Боль сплошной пеленой затуманила разум. Наверно слух отключился, так как я перестал слышать мир. Казалось, прошла вечность, как красная пелена перед глазами моргнула, и я пришел в сознание. Словно кто-то нажал кнопку и отключил боль. Первая мысль, которая у меня возникла, была о том, что как же хорошо быть обычным игроком. Отсутствие боли и возможность выйти из игры.

- Хозяйка, хозяйка, он очнулся! - я обнаружил себя в светлой комнате.

- Как себя чувствуете? - я смог сфокусировать взгляд на Елизавете.

- Живой вроде, - я прислушался к себе. Боли больше не

было, все характеристики в нор... Что?! Уровень Устойчивости вырос до 127 единиц! Это сколько же я натерпелся.

- Ох и напугали вы нас, - продолжила хозяйка. - Я даже и не знала, что делать! Весь горел, как печка. Жрец приходил, посмотрел, но ничего сделать не смог. Два дня валялись в бреду, мотаясь по кровати. А сегодня как заново родились! Может Вам чайку принести?

Не понял, с чего такая любезность? Я посмотрел на свойства Елизаветы и слегка удивился: уровень Привлекательности 34. Еще полтинник, и она со мной флиртовать начнет. С чего вдруг?

- Махан! Ты уже живой? Завтра начнем дальше учиться ложками да вилками работать. Я тебе только основные моменты рассказал, а еще столько деталей осталось, что жуть. Завтра утром забегу. Не забудь, ты мне подарок обещал, - Оглобля молнией промелькнул по комнате и тут же полетел дальше. Совсем ничего не понимаю.

Валяться в кровати не было ни желания, ни настроя. Собравшись, я уже перед самым уходом из комнаты бросил взгляд на себя в зеркале. Повязка! Она исчезла! Как же я забыл? Теперь понятно, почему ко мне вдруг стали все относиться столь доброжелательно: вернулись стандартные 20 единиц Привлекательности.

Хлопок открывающегося портала и в комнату шагнул Вестник.

- Милорд, - Елизавета, которая все еще стояла в дверях, склонилась в красивом реверансе. Он был столь галантен, что его не смогло испортить ни простое платье, ни завязанные в тугой узелок волосы. Кто же она такая?

- Махан, я явился за тобой. Через пять минут начнется первый шахматный матч между кланами Феникс и Темный легион. Как автор фигурок, ты приглашен в качестве наблюдателя. Пойдем.

Елизавета огромными глазами уставилась на меня, а в свойствах Привлекательность выросла сразу на 20 пунктов. Уже 54. Вот же женщины. Что реальные, что НПС. Чем с более высокими людьми общаются мужчины, тем выше их Привлекательность.

Особо собираться было нечего, поэтому я сразу шагнул в портал, открытый Вестником. Наконец-то посмотрю на дворец Императора своими глазами.

Глава 9. Ошибка Шамана.

Императорский дворец поражал. Пышный, нарядный, словно новогодняя елка, он сверкал всеми цветами радуги. Аккуратно подстриженные зеленые кусты, посыпанные золотым песком дорожки, трава, глядя на которую понимаешь, что зеленый цвет до того никогда не видел - разработчики очень постарались с этой локацией. Дворец Императора в Малабаре считался вершиной творчества дизайнеров и художников. Каждые три месяца в реальности проводятся конкурсы по улучшению и так его совершенного вида. Казалось что это невозможно, но творцы все равно находят, что улучшить, дизайнеры делают, а игроки, которым посчастливилось прикоснуться к прекрасному, взахлеб рассказывают о чудесах дворца своим друзьям.

В рамках дворца не работало запоминание видео, нельзя сделать скриншоты - на уровне капсул и кода эти возможности блокировались. Даже передачи про Дворец показывали его только общедоступные территории. Дворец оставался загадкой и манящим центром всех игроков Малабара на протяжении вот уже пятнадцати лет игры. Аналогичные дворцы существуют на других континентах, при этом дизайн и оформление у всех дворцов был разный. Как и репутация, которую необходимо получить, чтобы войти во дворец. Захочешь посмотреть на все - достигай Превознесения со всеми пятью Императорами. Насколько я знаю, таких игроков единицы.

- Прошу следовать за мной, - Вестник вывел меня из возвышенного состояния просмотра прелестей дворца. - Согласно правилам создателя Проклятых вещей, во Дворце Вас никто не видит. При этом Вы и все вокруг находитесь в разных измерениях. Даже если вы пройдете сквозь игрока, то ни он, ни Вы ничего не почувствуете. Это сделано из-за того, что Императорский Дворец - одно из немногих мест нашего материка, где запрещено насилие.

Вот это новость. Получается, что каждый игрок входит в свою копию замка, а другие игроки у него представлены в виде проекций?

- А как же с предметами? Например, я могу взять стул и кинуть его в другого посетителя. Стул местный, доступен всем.

- Вы не один такой сообразительный, - улыбнулся Вестник. - Как только посетитель дотрагивается до любой вещи, она переходит в его измерение. Поэтому нельзя ей ударить другого гостя.

- Тогда другая ситуация. Гости одновременно берутся, скажем, за вот этот меч, - я указал на изящный клинок на стене, - он раздвоится? Или перейдет кому-то конкретно?

- На этот счет здесь и находится стража. Как только посетители начинают экспериментировать с тем, как нанести друг другу урон, их мгновенно выгоняют из дворца и навсегда запрещают входить сюда. За всю историю Дворца таких гостей было не так уж и мало, скажу я Вам. Некоторые до сих пор пишут письма Императору с просьбой о помиловании, но его Величество тверд в своем решении. Прошу Вас, нам сюда.

Мы прошли сквозь дверную арку и очутились в зале, набитом гостями. Стоял гул, словно от разворошенного пчелиного улья, игроки постоянно перешептывались и, если я не ошибаюсь, были разделены на два лагеря. На две огромные, человек по тридцать-сорок, кучи людей. Феникс и Темный легион. Практически все, у кого есть доступ во Дворец Императора, собрались здесь, бросали на противников гневные взгляды, показывали некрасивые жесты, и вовсе, всячески демонстрировали презрение к другому клану. Судя по тому, что на нас не обратили внимания, Вестник не соврал - меня никто не видел.

- Император сейчас напутствует игроков, подождите в зале. Когда он закончит, я провожу Вас в игровую. Можете пройтись, осмотреться.

Следуя словам Вестника, я двинулся прямо в игроков. В Темном легионе мне делать нечего, поэтому отправился сразу в кучу к Фениксу. Анастария, Хелфаер, Рик. Это из тех, кого я точно помнил.

- Насть, все же ответь, зачем мы сюда явились? Типа мне делать нечего, - когда я подошел вплотную к небольшой кучке людей, всех участников которой изобразил в виде фигур, начал разбирать слова.

- Хел, успокойся. Киллер сказал быть всем, значит всем. Ты лучше посмотри, как Плинто беснуется. Пешка долбанная. Когда поймаю Махана и вырву ему репродуктивный орган за шахматы, обязательно спасибо скажу за такой образ. Я даже хлопала, когда увидела.

- Да, красиво он его. Только я одного не понял, с какого бока я Ладья? Плинто понятно, его никто никогда всерьез не воспринимал, несмотря на уровни, но я... Даже обидно.

- Не обращай внимания. Ты и Рик - основа нашего клана. По сути, на тебе и нем держится боевая и экономические части. Вот вы в виде башенок и изображены. Вроде незыблемого фундамента. Меня другая штука смущает. Откуда Махан знает

про Эхкиллера и Эволетт? Они же никогда не светились.

- А что босс говорит? Он уже связался с администрацией?

- Молчит, как партизан. Сказал, что пока игра не пройдет, от него и слова не дождешься.

- Блин. Не хочу дебаф получать, - Хелфаер даже погрустнел, - планировал народ пропаровозить по паре Подземелий, не хочется напрягаться лишний раз.

- Фиг с ним, с дебафом. Сейчас, во всяком случае. Наступит время турнира, тогда и будем думать, что делать. После этого сборища зайди ко мне. Разведка донесла, что аномалии были замечены еще в шести местах, кроме Дальгора. Я отправила туда группы, завтра сама полечу разбираться.

- Тоже зиккураты?

- Очень на них похоже. Карта не работает, гоблинов видели. Причем восьмидесятого уровня. Если в Колотовке нам не повезло, опять из-за долбаного Шамана, то в этих зонах нужно успеть первыми.

- Кстати, Насть, а что ты действительно планируешь с ним делать? Вручить ему Мастера?

- Нет, он не согласится. Я его куплю. Сейчас заберу Воинов орков, затем остальные фигурки.

- А если он не отдаст?

- Куда он денется. Мы договорились про соглашение, дождусь, когда в Дальгор можно будет лететь, сама передам ему соглашение. Немного яда и даже самый безумный договор покажется ему идеальным вариантом.

- Может, не будешь играть с огнем. Не стоят они того. У тебя же осталось только три предупреждения. Зачем так рисковать? Мне кажется, есть более действенный способ. Красная повязка нам в помощь и боль никто не отменял.

- Давай позже поговорим. Я уже все варианты проработала. Фигурки будут моими. Точка.

- Махан, пойдем, - незаметно возле меня возник Вестник, - Император закончил с напутственными словами, игра начнется, как только Вы войдете в комнату. Прошу сюда.

Блин! Я так много интересного услышал из разговора Анастарии с Хелфаером, а меня от него забирают. Ясно одно - фигурки Феникс не получит, какое бы соглашение не прислал. Раз Анастарии они нужны, то и мне пригодятся.

Небольшой кабинет, в который я попал, был полностью заставлен резными шкафами с книгами, свитками и прочей бумажной продукцией. Приглушенный свет свечей, два кресла, столик с вырезанной на нем шахматной доской, мои фигурки, кувшин вина. И два игрока, сидящие друг напротив друга.

Эхкиллер и Эволетт, ненавидяще смотря друг на друга. Несколько игроков каждого клана подошли к своим Королям, пожелали им удачи, после чего раздался хлопок закрывающейся двери и оба игрока выдохнули, облегченно откинувшись на спинки кресел.

- Ну, здравствуй, брат, - довольно проговорил Эхкиллер.

- И тебе не хворать, старшой, - в тон ему ответил Эволетт, чем ввел меня в полный ступор. Я ожидал чего угодно: мата, ругани, угроз и прочего, но никак не того, что фактические руководители двух кланов, которые ненавидят друг друга, окажутся братьями. Интересно, родные, или названные? И где кресло для меня, или мне предстоит все два часа стоять?

- Ты чего в гости не заходишь? Аля уже спрашивала, не случилось с тобой что? Или ты погряз в Барлионе по уши?

- Куда там. Просто скоро новая избирательная кампания, босс надеется Мэром остаться, работать заставляет. Не поверишь - в игру три дня не заходил. Некогда. Даже одну артель спустить успел, накормить некому было, а с чужих рук они не ели. А у тебя как?

- Да все по-старому. Завтра с Алей отправляемся в путешествие, на море. Давно там не были. Недельки на три, как раз до следующей нашей игры.

- А клан кому отдашь?

- Насте. Пора ей взрослеть, а не гоняться за необычными вещами по всей игре.

- Да, мозгов племяннице не занимать. Справится?

- Куда ей деваться? Своим отделом мозголомов руководит, чем клан хуже? Справится, давно ей клан хотел ей передать. Что-то мне игра начинает приедаться. Деньги, власть, приемы у Императора с незабываемыми блюдами... А в реальности подгорелые оладьи жены нравятся больше, чем все то, что генерит мозг и вкусовые рецепторы внутри капсулы. Старею, Дим, старею. Шестой десяток пошел, а все в игры играю. Если бы не Картос, давно бы ушел. Твой ход.

- E2-E4. Пойду стандартно. Давай сразу определимся, тебе выигрыш нужен? Плинто слезно просил надрать тебе задницу, в рейд какой-то собирается, падать на десять процентов сильно не хочет.

- Нет, не нужен. Давно своих пора немного на землю опустить. Взлетели так, что обычных людей стали за неудачников считать. Сами-то они кем были до клана? Уже никто не помнит. Я думаю, что до самого турнира буду тебе игры сливать.

- Хочешь выиграть?

- Кто же не хочет? Соперников у меня нет. Твои, - просто стайка неорганизованных дебилов, извини, конечно.

- Ладно, что обижаться, если мы заранее знали, что делаем, когда кланы создавали.

- Ага. Из реальных противников остался только клан Лазурных драконов с Беспалым во главе. Но у него нет достойного организатора. Так что, да, собираюсь выиграть. Кстати, я сейчас твоего Плинто съем. Додумался же создатель его в виде пешки сделать....

- Согласен, забавно получился. Ты на себя посмотри - надменный, словно бурдюк, нос задрал так, что все сопли видны. Хороший мастер делал фигуры, красиво получилось. Тебе про Махана что известно? Кстати, наверняка ты уже выяснил, с какого перепуга эти шахматы вообще в игре появились?

- Известно. Успел с администрацией поговорить. Такие предметы вводятся сейчас по всем материкам. Причина проста - увеличить конкуренцию между ведущими кланами и дать возможность остальным подобраться поближе. Что касается создателя шахмат, то ему огромное спасибо. В Гриндосе, например, создали деревянное домино нестандартных размеров. Плиточки ноль пять на метр. Представляешь, как весело такие кости раскладывать? А ничего, пыхтят и ворочают. Это мы - халявщики. Сидим, вино пьем, разговоры разговариваем. Так вот. Создатель шахмат ничего не мог поделать - администрация выискивала игрока, который мог бы сделать такую вещь. Когда Махан начал шахматы создавать, по просьбе, кстати, Хелфаера, корпорация сделала свой выбор. У него не было никаких шансов сделать что-то другое. Шахматы были насильно введены в игру. Так что он не виноват.

- Будешь его к себе брать?

- Нет. И всем запретил. Хочу посмотреть, что из него получится. Тенденция мне не нравиться - мы за последние два года взяли пятерых игроков, получивших Ремесло, так половина бросила играть, а остальные остановились на первом уровне развития этой характеристики. Пускай гуляет вне Феникса. Советую тебе тоже к себе не брать.

- А ты не спрашивал у своего знакомого в администрации, почему мы появились в качестве Королей? Мы же никогда не светились, а тут бац - сюрприз! Кто-то информацию налево сливает?

- Нет, тут сложнее. Твой ход, кстати. Выбор фигур был отдан полностью создателю. Включая внешний вид. Откуда он знает реальное состояние дел - вопрос. Что ты делаешь? Тебе же мат через три хода будет!

- Ой. Точно.

- Игрок, блин. На, ешь Ферзя. Информированность о том,

кто есть кто в наших кланах - еще одна причина, по которой я хочу посмотреть, как Махан будет расти сам. Буду за ним издали наблюдать, но не вмешиваться.

- Это все, что ты знаешь о нем? А ты в курсе, что Махан и создатель шахмат Кармадонта - это одно и то же лицо? Неужели у Насти разведка плохо работает?

- Знаю, конечно. Но без полного набора они бесполезны. Только собранные вместе, да еще и с доской, они откроют проход к создателю. Толку от одного-двух наборов нет.

- Так пускай он создаст остальные.

- Из-под палки такие вещи не делаются. Я уже надавал Хелфаеру по рукам, когда он просил Махана сделать Насте на День Рождения подарок в виде Дворфов. Нельзя заставлять творить.

- Ладно. Тогда я своим тоже дам команду особо Махана не трогать. Пускай творит. Кстати, тебе про дополнительные шесть аномалий известно?

- Да, уже отправили туда группы. Очень похоже на зиккурат, который в Кронге стоит.

- До сих пор не могу понять, что замыслили в корпорации. Ввод сил Картоса в окрестности Малабара, да при поддержке Магистров.... Намечается что-то сильное. Но что?

- Поживем, увидим. Наконец-то. Слушай, тебе нужно срочно повышать свой уровень в шахматах. Ты же на уровне нуба играешь! Отец, был бы живой, очень бы расстроился.

- Не бухти. Выиграл и ладно. О, баф появился. А знаешь, приятно с таким играть.

- Махан, прошу следовать за мной, - рядом со мной появился Вестник. - Первая игра закончилась, правила выполнены. Остальные игры пройдут без Вашего участия. Желаю приятного времяпрепровождения.

- Вестник, можно еще на пять минут остаться? - взмолился я. Опять мне что-то подсказывало, что нужно задержаться, пускай на пару минут.

- Если Вы останетесь во дворце еще три минуты, у Вас заберут доступ во внешний сад дворца, - безапелляционно ответил Вестник. - После трех минут доступ во дворец будет закрыт навсегда. Даже Первое Убийство не позволит Вам вернуться во дворец. Выбирайте.

- Я останусь на три минуты. Прошу, как только истечет время, забирайте меня и уносите обратно. Но три минуты мне нужны.

- Время пошло. У Вас есть три минуты. Потом Вы либо ступаете в этот портал, - Вестник указал рукой на созданный

вихрь, - либо навсегда прощаетесь с дворцом.

- Понял, спасибо!

Обернулся обратно к двум Королям кланов. Они сидели, неспешно пили вино и молчали. Ну же, народ, что вы хотите друг другу сказать? Прошло две минуты, как Эволетт начал:

- Я думаю, Вестник его уже забрал. С его репутацией делать во дворце нечего.

- Согласен. Итак, теперь о наших баранах. Завтра я отправлю Хелфаера в Серрест. Нужно его хотя бы на двенадцать часов из игры вытащить - сильно мальчик заигрался. Устрой ему засаду, пожалуйста.

- Сделаем. Что с Маханом?

- Пока ничего. В Кронг отправляться нельзя, условия задания держат.

- А как же шесть новых точек?

- Пока их разработаешь, поймешь, что да как, пройдет прорва времени. Пускай Настя пробует, но не верю я в успех. Придется лететь в Дальгор самому. А там найду Махана и очень душевно с ним поговорю. И про шахматы, и про информацию о нас. Ему никто ее не сливал, сам откуда-то узнал.

- Кстати, а почему ты не хочешь его к себе брать?

- Долбанное условие шахмат Кормадонта. Ты же сам читал свиток....

- Махан, время вышло. Делай выбор - портал или изгнание, - рядом со мной опять появился Вестник, отрезая звук братьев.

- Портал, - выдавил я. Но как же эти слова мне тяжело дались... Мерцающее облако мгновенно окружило меня, выбрасывая в комнате Елизаветы. О чем же говорила эта парочка?

***

Сразу по возвращению в Колотовку я закрылся в летнем доме и полностью отрешился от мира. Разговор двух братьев меня выбил из колеи. Да и братьев ли? Я теперь совсем не уверен в том, что слышал правду, а внутреннее чувство молчит. Вопросов возникло еще больше, чем было до этой игры. Нужно провести анализ встречи.

Факты:

-- Два игрока, являющиеся фактическими лидерами кланов Феникс и Темный легион, хорошо знают и выполняют определенные просьбы друг друга.

-- Лидеры кланов знали, что создатель Проклятых Шахмат будет присутствовать на первой встрече и разыграли спектакль.

-- Как только пройдет оставшийся месяц до завершения моего задания, в Кронг ринется толпа высокоуровневых игроков. При этом определенная часть этих игроков очень агрессивно настроена по отношению ко мне.

-- Существует свиток, в котором есть информация о шахматах Кормадонта. Вывод - шахматы останутся у меня, пока я не увижу этот свиток.

Что нужно ставить под сомнения:

-- То, что игроки братья. Причина: для какой-то непонятной цели эти два игрока показали, что они не только не ругаются, но и являются ближайшими родственниками. Зачем им это? Продемонстрировать, что путь в оба клана для меня заказан? Достанут в обоих? Непонятно.

-- Договоренность игр. Причина: первая игра была показушная, специально для меня. Наверняка даже тотализатор будет открыт по играм. Зная, что я присутствую на встрече, говорить о том, что четыре месяца Фениксам будет очень сильно не везти с дебафом... Сильно пахнет дезинформацией.

-- Оба лидера кланов знают, что я создал Воинов орков. Причина: блеф, направленный на то, чтобы я окончательно признался и отдал им фигуры.

Нда. Ситуация интересная. При этом ничего умного в голову не приходит. Что делать? Фиг его знает. Ясно только одно - нужно срочно заниматься такой важной и интересной задачей, как прокачка умений и уровней. Необходимо подняться уровня до шестидесятого, тогда и разговаривать с кланами можно будет по-другому. Есть целый месяц, чтобы максимально вырасти, нельзя его упускать. Прямо сейчас сделаю обещанный Оглобле подарок,

а уже с завтрашнего дня пойду в "поля". Дракошу тоже нужно прокачивать. Кстати о птичках.

- Привет. Приходи, поговорить надо.

- Иду.

Как и говорил Дракоша в своем мире, сейчас он был маленький, чуть больше полуметра. Ничего, завтра начну его активно качать. Перед глазами мгновенно появился таймер вызова Тотема, отсчитывающий два часа. Тотем первого уровня, двадцать единиц Жизни, Сила и Интеллект зависят от игрока, но не могут превышать уровень питомца более чем на 20 единиц. Ничего, Дракоше и так сойдет.

- Слушай, все время забываю спросить, как твое имя?

Дракоша остановился и огромными наивными глазами уставился на меня. Блин! И чего я его спрашиваю? Это же ребенок, его как назови, так он и полетит! Но, что если повзрослевшему Дракоше имя не понравится? Печально будет.

- Понял, не правильно задал вопрос. С сегодняшнего дня и до достижения двухсотого уровня у тебя будет собственное имя: Дракоша! Когда вырастешь, разберемся, как тебя называть.

- Дракоша, - задумчиво проговорил Тотем. - Дракоша.... Мне нравится! Я Дракоша!

Подтвердив выскочивший вопрос, согласен ли с таким именем у Тотема, мы с летающим малышом вышли во двор. Если мне не изменяет память, тут полно низкоуровневых жучков и мух, на них и буду натравливать своего питомца, пускай прокачивается.

- Дракон, - наши занятия перебил восторженный шепот Елизаветы, огромными глазами уставившейся, как Дракоша превращает очередного жука в горку пепла. Имея двадцатый уровень Интеллекта, огнем Дракоша плевал очень хорошо, уничтожая за одно дыхание жука или бабочку на два уровня больше собственного. Тридцать минут борьбы с насекомыми двора Елизаветы подняли Дракошу до третьего уровня. Интересно, а у него есть система распределения очков, как у питомцев Охотников? Или при росте уровня все навыки растут пропорционально? Гайд на этот счет ничего не ответил, на форум даже заходить не стал. Толку от него...

- Откуда он у Вас? - Елизавета пришла в себя, с уважением наблюдая за полетом Дракоши.

- Это мой Тотем, - привычно посмотрел свойства Елизаветы и онемел. Привлекательность - 70 единиц. Еще десять и хозяйка будет ко мне приставать в эротическом плане! Она, конечно, НПС красивая, но даже у нарисованного персонажа был явно прорисован возраст. Стара она для меня. Блин, о чем это я! Мне

же ее ловить через четыре дня!

- Но ведь Драконов не существует... Автондил, стой! - закричала хозяйка, когда мимо нее пролетел вихрь рыжих волос и врезался в Дракошу. У меня застыла кровь. Если Тотем поступит с Оглоблей так же, как с Алмисом, то...

- Мама, Мама! Это же Дракон! Посмотри, какой у него хвост! Ай! Куда полез! А вот и не догонишь, - по двору, сопровождаемые радостным лаем Малыша, носились два ребенка. Человек и дракон. Разница в расах была мгновенно забыта, дети визжали, пищали, носились друг за другом, полностью забыв про нас.

- А.... Он..... Ничего..... Не..... Сделает....? - спотыкаясь на каждом слове, спросила Елизавета.

- Не должен. Он у меня смирный, - я уже собирался звать Дракошу обратно, как возникшее сообщение остановило меня:

Уровень Тотема вырос на 1. Текущий уровень: 6

Пара минут беготни по двору и сразу уровень? С чего вдруг? Я подавил в себе желание забрать Тотем и просто наблюдал, как детвора носится по двору. Прятки, салки, вышибалы, в которые они затащили меня и хозяйку, к концу второго часа призыва Дракоши подняли его до семнадцатого уровня. Почему? Разумных объяснений у меня не было, поэтому я просто радовался такой данности.

- Это и был подарок? - спросил запыхавшийся Оглобля, когда Дракоша помахал лапами и исчез. Все, двадцать четыре часа он недоступен. - А можно еще его позвать? Я честно-честно кашу съем. Прямо сейчас побегу. Пожаааааалуйста!

- Завтра обязательно его еще раз позову. Успеешь набегаться. Сейчас он устал и отправился спать. Драконы они такие - как только устают, сразу спать укладываются. И это не подарок. Подарок я тебе завтра дам. Так что беги, каша с тебя.

- А можно я кашу завтра съем? - жалобно посмотрел Оглобля на мать.

- Нельзя. Либо каша и Дракон, либо ничего. Это мое последнее слово!

- Эх... Все-таки жизнь несправедлива и жестока. Сплошная обструкция с Вашей стороны, маман, - вздохнул Оглобля и поплелся в дом. И где он таких слов нахватался?

- Не слушайте его. Начитался слов, а их значение до сих пор не понимает, - поправила волосы Елизавета, когда Оглобля

скрылся в доме. - На счет Дракона - правда? Он и завтра придет?

- Конечно. Я держу обещания. Не забыл я, что обещал посмотреть, кто ворота полосует.

Елизавета заметно вздрогнула, глазки забегали и, озираясь по сторонам, она спросила:

- Может, не стоит? Ну их, малышей этих. Не стоит Вам по ночам гулять по селу. Смысла нет.

- Я от своего слова не отказываюсь никогда. А теперь извините, мне нужно идти подарок сыну вашему делать. Обещания нужно выполнять.

Хозяйка набрала воздуха, чтобы остановить меня, но сдержалась. Было ясно видно, что она хочет что-то сказать, но я не стал выуживать из Демонолога информацию. Мне уже все ясно. Сейчас в ней борется Привлекательность с основным заданием, пока задание побеждает. Если придет до конца недели и во всем сознается, подумаю, что можно с ней делать.

Усевшись на кровать, я достал добытый на руднике Мрамор, вытащил ювелирный набор и вошел в режим конструктора. Идея подарка была проста: раз Оглобля так любит своего Малыша, то попробую вырезать ему из Мрамора фигурку собаки. Вдруг получится. И мне полезно и парню радость будет.

Создав в конструкторе кусок мрамора, я принялся творить образ пса. Хм. Оказывается, создавать образ живого существа по памяти не так уж и просто. Когда делал Проклятые Шахматы, то на руках были голограммы игроков, было намного легче. Малыш долго не хотел получаться. То голова не такая, то лапы короткие. Ограничений по времени в Колотовке нет, поэтому я не забивал себе голову длительностью создания пса. Раз за разом я создавал и убирал из памяти образ Малыша, пока очередная попытка не оказалась идеальной. Это был он - метровый Волкодав, добрый и пушистый, каким пес и был в своей виртуальной жизни. Объединив его с моделью Мрамора, я открыл глаза и с удивлением начал отмахиваться от сообщений:

Получен урон. Уровень Жизни снизился на 24: 304 (Аура Проклятого пса) - 280 (Защита от магии). Итого Жизни: 2396 из 2420

Получены улучшения навыков:

+1 параметра характеристики Ювелирное дело. Итого 23

+1 параметра характеристики Ремесло. Итого 5

Что за...?!

Я опустил глаза и увидел ЭТО. Небольшая Мраморная статуэтка собаки. Но не простой собаки. Оскалившаяся злобная морда истекающего слюной пса, шипованный ошейник, безумные глаза, облезлая кожа, местами обнажающая ребра. Вид статуэтки был ужасен. Что со свойствами?

Проклятый пес. Описание: "Ненависть и боль сделали доброго домашнего питомца воплощением ужаса. Страх довершил дело и теперь Пес ненавидит все живое, все, в чем осталась частичка доброты". Нанесение 350 урона темной магией всем "светлым" существам в радиусе десяти метров раз в пять секунд.

Внимание! Данный предмет не может быть повторен. Рецепт отсутствует.

Вы создали Проклятый предмет. Ваша репутация со всеми ранее встреченными фракциями уменьшилась на 100. Репутация с Картосом увеличилась на 100.

Вы получили звание "Артефактор проклятий II уровня": шанс создания Проклятых вещей увеличен на 10%.

Да пошли вы все! Я быстро открыл таблицу с полученной репутацией и убедился, что с Императором Малабара у меня она обнулилась. Если бы не ежедневное повышение репутации, то с Советом Шаманов вовсе упал бы в минус к Неприятию. Но с какого перепуга я создал ЭТО?

Достав походную кузницу, положил на нее статуэтку, размахнулся молотом и уничтожил свое творение. Еще одна особенность создателя - никто, кроме него не может навредить вещи, тем более уничтожить. Оставлять себе такое чудо - нельзя. Такие вещи нужно сразу уничтожать, если это возможно. Слыть вторым Темным властелином у меня не было никакого желания.

Вы уничтожили Проклятый предмет. Репутация со всеми встреченными фракциями выросла на 100. Репутация с Картосом уменьшилась на 100

Уф! Даже от сердца отлегло. На всякий случай убедился, что с Императором тоже вернули Репутацию, я принялся думать.

Итак. Каким-то непонятным образом я создал полную гадость. То, что создавать совсем не собирался. После разрушения паритет вернулся, я даже остался в плюсе - прокачал Ремесло и Ювелирное дело, но невозможность контроля того, что делаю, меня очень напрягала. Вошел в режим конструктора и вызвал образ Малыша. Теперь, когда он был уже создан, это выходило практически мгновенно. Нормальный, добрый мохнатый пес. В чем была ошибка? Непонятно. Нужно пробовать еще раз, только теперь попробую создать Розу. Выйдя из конструктора и достав очередной кусок Мрамора, я принялся создавать Розу. С рецептом это было быстро - раз и все. Что получилось?

Проклятая Роза. Описание: ненависть и злоба сделали этот цветок….

Вернув по отработанному сценарию репутацию, я уселся на кровать. Хорошо хоть за имеющийся рецепт не повысили звание "Артефактора Проклятий". Правда, Ювелирка тоже не выросла, но это не важно. Нужно понять, что со мной случилось. Почему у меня получаются только проклятые вещи? Это из-за моего звания? Но у него есть какой-то шанс на создание, по идее этот процесс не прост. А тут я раз за разом клепаю Проклятые вещи, как из печки. Что за фигня? А что если….

Достав Малахит, который я получил на Долме, я третий раз за сегодня принялся творить. Что-то мне подсказывало, что дело не во мне, а в материале, из которого я делаю вещи. Так, что делать? Розу или Малыша? Не буду переводить понапрасну материал, создам пса. Там разберемся, что к чему.

Веселый пес. Описание: любовь и дружба окружает доброго Волкодава….

Создан рецепт: Статуэтка Волкодава.

Никаких плюсовых характеристик статуэтка не несла, но мне было все равно. Главное то, что я мог создавать нормальные вещи. Постепенно до меня стал доходить принцип создания ненормальных вещей. Вывалив мешок на кровать, я принялся перебирать созданные за все время нахождения в Колотовке кольца. Это кольцо из Меди, что я добыл на Прике. Обычное кольцо с плюсовыми характеристиками. А вот это Бронзовое - уже с учетом местного Олова. Кроме плюсовых статов у него была еще одна интересная особенность: -10% получаемого Опыта. Здорово. Пересмотрел все кольца и отложил в сторону двенадцать колец, которые уменьшали набор Опыта, Выносливости, Бодрости и прочих характеристик. Даже описание у них было соответствующее: Гневное кольцо чего-то там. Получается, что из местного материала делать ничего нельзя, иначе существует возможность такого сюрприза. Я еще раз посмотрел на осколки Мрамора, оставшиеся от разрушенных вещей. Фух. Выходит, не все так плохо.

Вытащив еще один кусок Мрамора, я воспользовался способностью "Познание сущности". Интересно, кем хочет быть этот Мрамор. Вначале тишина, которая была и у многих камней, когда они не хотели быть ничем, кроме камня, но затем на меня навалилась волна ненависти, брезгливости, отвращения. И все это исходило от обычного Мрамора. Получается, что неважно чем, этот кусок камня желает быть Проклятой вещью. Но почему?

Приняв решение, я открыл режим работы с Духами, очистил одну свободную ячейку и принялся вызывать Духов. Мне сейчас нужен Дух, с помощью которого я могу связаться с Корником. Только он может объяснить, что делать.

Отмахиваясь от сообщений, что доступны те, или иные Духи, я настырно раз за разом вызывал Духов. Не тот, не тот. Нужен другой. На улице потемнело, но я продолжал вызывать и вызывать нужного мне Духа. Шаман я, или где?

Желаете добавить в свободный слот Духа Воздушного сообщения?

Наконец-то! Я уже хотел отчаяться и прекратить вызов, но врожденная настырность не позволяла бросить это гиблое дело.

Внимание! Вызов Духа Воздушного сообщения нельзя прерывать. В связи с тем, что данных тип Духа вне вашего ранга, каждую минуту уровень Жизни будет уменьшаться на 5%.

+2 параметра характеристики Духовность. Итого 3

Проценты это не страшно. Умереть не смогу в любом случае, даже если буду вызывать Корника вечность. Так что вперед, мне нужно узнать, что тут происходит.

Камлание продолжалось ровно минуту, до тех пор, пока первые 5% Жизни не канули в небытие. Боль была такой дикой, что непроизвольно я вскрикнул, прервав отправку Духа. Хм. А непросто будет связаться с Корником. Не так, как я себе это представлял. Отдышавшись и восстановив уровень Жизни, я принялся повторно заниматься мазохизмом.

С шестой попытки я смог сконцентрироваться и полностью игнорировать всплески боли, отмечая проценты увеличения Устойчивости. Пять минут, десять, двадцать, Корник оставался недоступен. Он что, опять к Драконам улетел?

- КТО? - отчаянный крик боли, гнева и страдания возник у меня в голове. Есть контакт?

- Учитель, это Махан. У меня вопрос….

- БЕГИ, ГЛУПЕЦ! БЕГИ! НЕЕЕЕЕЕЕЕТ! - захлебывающийся крик Корника был громом среди ясного неба.

- Учитель?

- Здравствуй, Махан. Наслышан о тебе, наслышан, - красивый мужской голос влез в наш разговор с Учителем. - Позволь представиться, меня зовут Гераника. Сейчас Корник гостит у меня, поэтому он не может говорить. И я постараюсь, чтобы он не смог говорить ближайшую вечность.

- Корник у Вас? - ошарашено спросил я, продолжая концентрироваться на вызове, когда наступила очередная вспышка боли.

- Конечно у меня. Я всегда довожу начатое до конца. Запомни это. Мммм. Чую боль. Приятное чувство. Страдание, ненависть, страх…. Скоро мы встретимся, и я покажу тебе всю красоту Картоса. Сейчас же ты заслуживаешь наказания. Никто не смеет вламываться в мой замок таким глупым способом. До свидания, Махан. Я думаю, ты поймешь, что со мной нужно быть вместе, почувствовав на себе мое небольшое неудовольствие.

Гераника что-то сказал, и меня окружила очередная волна боли. Сколько можно? У меня же Устойчивость прокачена до 132, по идее на 26% меньше должен ее чувствовать, но сейчас было нечто невообразимое. Сразу вспомнилась Черепашка, которая меня пережевывала. Боль была аналогичной, при этом почему-то ужасно горели глаза. Наконец тьма сжалилась, и я потерял сознание.

- Махан, очнись, - голос Елизаветы был словно лучом света в темном царстве. Боли больше не было, поэтому я приподнялся на локтях и осмотрелся. Не понял. Почему слова хозяйки единственный светлый луч? Почему вокруг меня темнота? Хотя нет, не темнота - бафы и дебафы никуда не делись, находятся на своем месте и сверкают ярким светом. Так, этого дебафа раньше не было:

Ослепление. Длительность дебафа: 3 дня.

Три дня в темноте? Весело. А снять этот дебаф как-нибудь можно?

- Махан, твои глаза! - раздался изумленный возглас Елизаветы.

- Что с ними?

- Их нет! - хозяйка очень сильно старалась не перейти на крик, но в ее голосе чувствовались нотки паники.

Я руками ощупал пустые глазницы. Жесть! Такой дебаф не снимешь. Придется все три дня в темноте сидеть.

- Ничего страшного. Через три дня я буду в норме, не переживайте. Лучше скажите, что случилось?

- Мы уже ложились спать, как услышали Ваш крик. В нем было столько боли и страдания, что мы сразу побежали к Вам. Потом крик прервался, словно вы захлебнулись в нем, я вошла в дом и увидела Вас на полу. Позвала, вы очнулись.... Ой, у Вас все лицо в крови...

Кое-как мне удалось успокоить хозяйку, умыться и уложиться спать. Три дня в темноте - это перебор. Я планировал провести три дня с пользой для себя, а получается, что придется сидеть в комнате и никуда не ходить. Твою налево! Поймаю Геранику - скажу ему пару ласковых. На этой мысли я забылся.

На следующее утро я смог адекватно мыслить и постарался сделать оценку произошедших событий. Корник в плену у Гераники. Можно забыть об учителе. Жаль, гоблин прикольный был, несмотря на все свои заморочки. Гераника знает про меня и

обещал, что мы еще встретимся. Вот это мне сильно не нравится. Встречаться с неадекватным НПС, который может применить силу в любой момент, очень не хочется. Вот откуда он взялся? Как будто у меня своих проблем нет, чтобы еще и про этого отморозка думать. Еще плохо, что призываемый мной Дух снимал Жизни и через него Гераника лишил меня зрения. Пусть временно, но неприятно. Говоря своими словами, моя попытка узнать, почему из ресурсов, добытых в Колотовке, получаются проклятые вещи, привела к ослеплению. Полный провал.

Провалявшись в постели половину дня, я понял, что если буду лежать дальше, то сойду с ума. Темнота с горящими пиктограммами, тишина двора, где все старались не шуметь, чтобы не тревожить больного, никак не настраивала на позитивный лад. Нужно чем-то заняться, иначе буду волком выть. Попробовал вызвать Духов, чтобы связаться с Алмисом и сообщить ему про Корника, но ничего не получилось. Я просто-напросто не видел панели с Духами. Может, в конструкторе глаза будут работать? Проверим.

Слава всем разработчикам игры, в конструкторе было свое зрение. Есть чем заняться. Достав первый попавшийся кусок чего-то, всеми силами надеялся, что это будет либо Малахит, либо Лазурит. Воссоздав предмет, я обрадовался. Лазурит. Его мне прислал Хелфаер, поэтому можно смело что-то делать, не боясь сотворить очередную гадость. Оставался один вопрос - что можно сделать? Дворфов? Почему нет? Все равно кому-то нужно их делать. Почему не мне?

В качестве прообраза решил использовать Эрика. Хелфаер тоже напрашивался, к тому же его образ уже был создан, но представитель Феникса мне не нравился. А раз не нравился, то вероятность того, что опять получится какая-то гадость, очень высока. Мне же нужны Воины Дворфы.

Эрик. Дворф, который не предал меня в трудную минуту, не повелся на плюшки Феникса, собрал всех с собой и упорно ждет, когда доберусь до Анхурса. Честный, верный, адекватный. Настоящий дворф. Он сам собой появился в конструкторе. Теперь его можно корректировать.

Меч, щит, шлем... Арх. Не то. Великие воины дворфы были не такими. Почему я не попросил у Хелфаера их внешний вид и описание подвигов? Не получается со стандартным оружием ничего. Нужна помощь.

- Махан, я еды принесла. Поешьте - Елизавета вывела меня в темноту реала, прикоснувшись к плечу. Мельком бросил взгляд на таймер дебафа - прошло уже 10 часов! Как же быстро в режиме конструктора бежит время!

- Да, спасибо. Елизавета, можно Вас спросить?

- Можно просто Лиза и на ты. Спрашивай, конечно.

Я поперхнулся, чем вызвал приглушенный смех хозяйки. Елиза... Лиза разрешила обращаться к ней на "Ты"... Это означает только одно - уровень Привлекательности достиг заветных 80 единиц. Как бы она ко мне приставать не начала.

- Вы... Ты знаешь истории Воинов дворфов из Шахматного набора Кормадонта?

- Конечно. Тебе интересны все, или кто-то конкретный?

- Давай любого. Мне нужно понять логику, как они попали в историю.

- Тогда расскажу тебе про Борха Златорукого. Его история самая показательная.

Усевшись удобней, я превратился в слух. Сказки на ночь, или тот период времени, который был сейчас, всегда интересно послушать. Напрягало только одно - сразу, как только обрету зрение, я должен поймать Лизу и не дать ей призвать своего демона. Жаль, у нас только начали налаживаться отношения.

- Все произошло давным-давно, - начала хозяйка. - Когда дворфы жили в тесных пещерах горы Руарта....

***

- Борх, раздери тебя дрын, ты куда полез!? - мощный, практически квадратный дворф, нахмурив брови следил, как Борх спускается в глубокую расщелину. Черная глотка. За многовековую историю народа еще никто не спускался ниже уровня темноты. Туда, где даже брошенные факелы не могли разогнать тьму и показать, что скрывается в этом мареве. Смельчаки, которые спускались ниже роковой черты, больше никогда не возвращались обратно. Тех, кто спускался на веревке, поднимали обратно с полными ужаса глазами. Мертвыми глазами. И вот сейчас молодой глупец решил разведать тайну расщелины. Без страховки, надеясь только на силу рук и врожденную ловкость подгорного народа.

- Отец, я быстро! Я должен узнать, что скрывает тьма. Каким же я буду вождем, если подданные всю жизнь будут смеяться надо мной. Нашему народу нужно знание и я его добуду!

- Глупец, вернешься, выдеру, как сидорову козу, пусть и не знаю, что это такое, - не смотря на то, что Вождь ужасно переживал за сына, он был горд. Вот уже три тысячи лет дворфы мирились с тем, что в их скалах есть непонятная область, куда нельзя соваться. И теперь его сын, единственный наследник решился на то, на что была тонка кишка у самых смелых воинов народа - спуститься в Черную глотку.

- Отец, если я не вернусь, передай Таише, что Борх Сергениус ничего не боится в этом мире, - бросив прощальный взгляд на отца, юный дворф скрылся в непроницаемой темноте.

- Ааарх, чтоб тебя! - Сгоряча вождь бросил топор на землю, но тут же подобрал. Дворф без топора и кирки не дворф. Позор на всю жизнь. Но каков Бранн! Натравил дочь на его сына, чтобы заставить спуститься в глотку. Прямиком навстречу собственной гибели. И как он сам это допустил? Думал, молодежь просто балуется, проблемы отцов их не волнуют, так нет! Все видят и замечают, глазастое племя! Неужели ради глупого столетнего спора он теперь лишился сына?

Прошло два часа, но мрачная пелена тьмы так и осталась нетронутой. Сын не вернулся. Отец прогнал прочь слезу и отправился обратно в поселок. Он вождь и его долг - заботиться о народе. Показывать слабость не имеет права, иначе соперники мгновенно бросят вызов. Но почему так предательски подкашиваются ноги, а глаза норовят встать на мокрое место?

- Где же наш задохлик? - на входе в поселение вождя встретил зубоскальный Бранн. По сравнению со своими сверстниками, Борх выглядел гномом. Практически на голову ниже остальных, уже в плечах, ест мало, постоянно о чем-то думает, что-то делает. Даже к отверженным кузнецам принялся наведываться, пытаясь понять их секреты. Борху было интересно все, кроме одного - он не был воином. Все, что было связано с оружием, кровью или убийством, было вне зоны его интересов. - Наконец-то отправился на прокорм собакам? Ха-ха-ха.

Только выработанная за долгое правление воля не позволила вождю броситься на Бранна. Он в своем праве - слабаков в народе дворфов не должно быть. То, что Борх дожил до двадцати лет, можно назвать не иначе, как чудом и его, вождя, волей. Рано или поздно ему должно было перестать везти, и вот этот черный день настал...

Тризна по сыну, согласно традициям, был назначена через пять дней после гибели. На нее пришло не так уж и много народа - друзей у Борха не было, только близкие родственники. Удивив всех, пришла Таиша, одевшаяся, в знак солидарности, в белый цвет. Цвет смерти.

- Сегодня мы собрались, чтобы отпраздновать возвращение Борха к нашим праотцам. Будем же веселиться и плясать, показывая, как мы скорбим по ушедшему, - взял слово вождь. - Борх был хорошим дворфом, пускай слегка необычным, но....

- Вождь! - в зал ворвался запыхавшийся караульный.

- Почему покинул пост?! - нахмурил брови глава дворфов.

- Вождь.... Борх идет...

Не веря своим ушам, вождь выскочил из зала и тут же зажмурился. Пещеры, в которых жили дворфы, нельзя было назвать темными, но света всегда не хватало. Сейчас же со стороны Черной глотки на поселение надвигалось яркое солнце, разрушая многолетние сумерки пещер. Когда глаза вождя привыкли к яркому свету, он увидел, что солнце движется не само, его несет в своих руках до боли знакомый дворф. Узкие плечи, невысокий рост.... Борх вернулся. Потеряв от счастья голову, отец бросился к сыну, но в нескольких десятках шагов замер как вкопанный. Это был его сын и одновременно кто-то чужой. Ранее наивные глаза дворфа сейчас светились небывалой мудростью, несмотря на нетвердую походку уставшего разумного, было видно, что по камням пещер ступает повелитель, черные волосы сына превратились в серебряные локоны старца, а яркое солнце, сверкающее в руках, оказалось обычным молотом.

- Отец, - по пещере пронесся громовой голос Борха, - я узнал, что скрывала тьма. Ее не надо бояться.

- Сын..., - вождь не знал, радоваться ему, или нет. Столь большие перемены.... Его ли сын вернулся?

- Отец, я изменился. Нам нужно меняться, если мы хотим выжить. Внизу расщелины живет..., не знаю, как его назвать, живет нечто. Очень древнее и мудрое. Оно давно наблюдает за нами. Когда к нему спускается дворф, оно показывает, что будет с нашим народом, если мы и дальше пойдем тропой войны и насилия. Отец, мы исчезнем! Нам нужно меняться! Подгорные жители должны стать мастерами, и я приложу к этому все свои силы.

- Ой, задохлик вернулся, - рядом с обрадованной толпой родственников Борха появился Бранн.

- Отец, не надо, - вскрикнула Таиша, но старый дворф ее проигнорировал.

- Выключи свою светилку, малолетка! Иначе я ее вобью тебе в глотку. Спать не даешь!

- Как ты смеешь..., - возмутился вождь, но Борх его перебил:

- Оставь его, отец. Такие как он тянут дворфов назад, в пасть гнева и насилия. Мы можем быть воинами, но прежде всего мы должны быть мастерами. Ему этого не понять. Он слишком слаб.

- ЧТО! - взревел Бранн. - Ты назвал меня слабаком? Ты! Именем предков вызываю тебя на поединок! Сейчас же! Второй раз тебе не воскреснуть, - Бранн, не дожидаясь ответа юноши, выхватил свой топор и рубанул сверху. Вернее хотел рубануть, ибо в последний момент светящийся молот взлетел ввысь, блокировав удар, а затем опустился на голову противника, превращая ее в лепешку. В пещерах повисла тишина. Эльфийская броня, купленная Бранном за огромное количество золотых монет, и считавшаяся самой крепкой броней Барлионы, была расплющена одним коротким ударом слабого дворфа.

- Прежде, чем дворф станет Воином, он должен стать Мастером, - по пещерам раскатился голос Борха. - Я стал Мастером, когда выковал этот Молот. Мудрое существо помогло мне и отныне темнота не опасна тем, кто хочет вступить на пусть мастеров. Но тот, кто жаждет только силы.... Лучше не спускайтесь вниз. Вам не вернуться. С сего дня, я, Борх Сергениус, поведу дворфов дорогой мастерства....

***

- Борх сдержал обещание. Уже через сто лет дворфы стали непревзойденными мастерами Кузнечного дела, намного обогнав в этом искусстве эльфов. В наборе Кормадонта представлены все древние Великие мастера подгорного народа. Каждый из них создал, по крайней мере, один сверкающий предмет, который вместе с молотом Борха образовали Легендарный Светозарный набор. Восемь сверкающих предметов. Дворф, который его наденет, может стать Паладином, не зависимо от своего класса.

Красиво получилось! Во время рассказа Елизаветы, я словно стоял рядом с вождем, когда Борх спускался в расщелину, вместе с остальными оплакивал на дворфийский манер погибшего, жмурился от яркого света молота. Но сразу возникли вопросы:

- Кто же был в расщелине? Кто скрывался за тьмой? И где сейчас этот набор?

- На это нет ответа. Когда дворфов стало много и они покинули гору Руарт, произошло землетрясение. Подгорный город, практически пустой к тому моменту, был полностью уничтожен, как и Черная глотка. Кто скрывался внутри нее - тайна Великих древних мастеров подгорного народа, которую так никто не разгадал. Тогда же был утерян и Сверкающий наряд дворфов. Он был в центральном здании поселения, и когда начал обрушаться свод, его не успели вынести. Подгорный король, ставленник нашего Императора, периодически отправляет свободных жителей на его поиски, но безрезультатно. Не знаю, расстрою ли тебя или нет: Король отправляет только дворфов. Представителям других рас этот путь пройти невозможно.

Эрик, держись. Когда получишь сотый уровень, тебе предстоят нелегкие поиски.

- Спасибо, Лиза. Ты мне очень сильно помогла. Теперь я все понял....

Следующее утро началось продуктивно. Прежде всего, позвал Оглоблю, вручил ему подарок, отчего тот взвыл от восторга, призвал Дракошу и отправил обоих играть во двор. Пускай парень прокачивает мне Дракону - и ему весело и мне полезно. Семнадцатый уровень позволял оставить Тотем уже на три часа, так что к концу этого времени я планировал получить обратно Тотем уровня двадцать пятого, не меньше. После того, как галдящая толпа выбежала во двор, вошел в режим конструктора. Я уже знал, какими должны быть Воины дворфы.

Хотя.... Называть Великих мастеров Воинами как-то неправильно. Но, раз Кормадонт их таковыми считал, значит, имел на то право.

В темноте режима появился образ Эрика. Я убрал у него кирку, но, немного подумав, вернул ее, закрепив на спине. Туда же добавил двуручный топор. Дворфы без них не существуют. Теперь, чтобы получился Борх, нужно сделать Эрика уже, ниже и бороду ему немного пощипать. Фартук, еще не хватает фартука. И лицо немного замазать в копоти. И на руках перчатки. И на сапогах следы прожогов. И...

Еще разных "И" было много. Когда я закончил корректировать Эрика, он совсем не походил на того дворфа, которого я знал. Размножив фигуру на восемь частей, я хотел уже выходить из режима, но меня опять что-то остановило. Фигуры были похожи, а делать восемь Борхов неправильно. Система может не принять результат и Воины дворфы не получатся. Нужно какое-то отличие, нечто такое, на основании чего можно сразу узнать мастера. Но что? Ответ пришел сам, когда я еще раз окинул взором фигуры. Сверкающий наряд. Каждый из дворфов создал какой-то предмет из этого набора, получается, что если этому дать молот, этому наручи, этому щит.... Когда я закончил раздавать предметы, даже не представляя, реально ли они существуют, или это плод моего больного воображения, результат меня полностью удовлетворил. Пускай внешне дворфы были похожи, но различные светящиеся предметы делали их уникальными. Забивать себе голову тем, каким образом буду формировать этот свет в камне, я не стал. Буду решать проблемы по мере их приближения.

- Махан, а почему Дракошу не зовешь? Уже два дня, - расстроенный голос Оглобли вернул меня в реальность. Открыв глаза, я осмотрелся. В смысле два дня не зову? Парень, понурив голову, стоял в паре шагов от меня.

- Это ты о...., - хотел спросить я, но вовремя осекся. Я видел Оглоблю, а это могло означать только одно - с меня спал дебаф "Ослепление". Другими словами - глаза проросли обратно. Два дня пролетели, словно их не было.

- Ой, вы уже видите? А я не верил, - затараторил Оглобля, подняв на меня взор. - Так позовете Дракошу? А то мы не доиграли.

- Конечно. Сейчас позову, - отрешенно ответил я, погрузившись в собственные мысли. Фигуры сделал, осталось их воплотить в Лазурит. Если вспоминать ситуацию с орками, то воплощение идет по фигуре в день. Нужно около восьми дней, целиком посвященных созданию фигур. Прощай прокачка? Нет уже, нужно увеличиваться в уровнях. Фигуры могут подождать,

никуда они не денутся. Призвав Дракошу, я уже собирался отправляться идти есть, как взгляд упал на уровень Тотема. Тридцать второй. Да и сам Дракоша из полуметрового змея превратился в метрового Дракона. Такими темпами он у меня за пару недель дойдет до нужного уровня! Выделив Дракошу, я открыл его свойства. Мама дорогая! Настройки! Тотем можно настраивать! Надавав себе по рукам, понимая, что нужно повышать уровни, я отправил малышню гулять. Но у самого зачесались руки полазить в свойствах и настройках, чтобы посмотреть, что можно скорректировать, поправить, выбрать.

Три часа прогулки по лесам не принесли мне никакого удовольствия. Ни волков, ни гоблинов. Вообще никакой живности в данной области не было. Словно вымерли все. Остаток дня я провел на Мраморной жиле, догнав Горное дело до 33, и подняв на единицу Силу и Выносливость. Еще немного, еще чуть-чуть и можно будет предложить Кондратию добывать вместо него Железную руду. Думаю, кузнец должен согласиться, какая ему разница, кто добывает.

Ближе к концу дня пошел к Тише и договорился на счет вечера. У нас был запланирован променад за туманным монстром. Рассказывать про Лизу не стал. Вначале я ее поймаю, поговорю, и только после этого приму решение, что делать дальше.

Ставить ловушку возле дома не стал. Если поймаю хозяйку прямо у дома, она может сказать, что просто вышла погулять, а я, такой негодяй, ей мешаю. Вместо этого я отправился на местное кладбище и у самого входа создал препятствие. Теперь любое существо до 150 уровня включительно никуда от меня не денется.

Когда на Колотовку опустилась темнота, послышались шаги. Освещая себе путь свечой, Лиза осторожно двигалась к кладбищу. Ну вот..., почему она? Зачем ей вызывать этот ужас на село? Месть Старосте? Это же глупо. Может тогда...

- Ой, - словно муха, Лиза начала окутываться костяной тюрьмой. Неожиданно ночь пронзил ее крик: - Махан, не надо! Прекрати! Ты не понимаешь, что делаешь! Освобо..., - костяная тюрьма достигла головы, и крик Лизы прервался. Я подождал пару минут, чтобы убедиться в том, что тюрьма крепко держит мою хозяйку и отправился обратно в Колотовку. Пришла пора рассказать Тише, что твари сегодня не будет.

Сделав десяток шагов, я остановился. Вернее, меня остановили. Два красных глаза и туман, окутывающий монстра со всех сторон. Не понял! Я же успел поймать Лизу до того, как она тебя вызвала! Откуда ты тут? Горячее дыхание твари чувствовалось даже на расстоянии метра. Постояв несколько

секунд возле меня, она в одно мгновение очутилась возле кокона с Лизой. Обойдя его со всех сторон, монстр запрокинул туманную голову вверх и тут у меня побежали мурашки. Тварь смеялась. Злорадно, довольно. Она разумна! Это не демон! Это что-то другое!

- ДАААААА! - в ночи раздался торжествующий, скрипящий, с металлическими нотками голос твари. Она еще и говорить умеет! Кто же это такой? - ТРИ ГОДА! ТРИ ГОДА Я НЕ МОГЛО УНИЧТОЖИТЬ ЕЕ. ХОЗЯИН УЖЕ НАЧАЛ СЕРДИТЬСЯ. СПАСИБО, ШАМАН! ТЫ ПОМОГ! ЗА ЭТО Я ОТПРАВЛЮ ТЕБЯ В СЕРЫЕ ЗЕМЛИ БЕЗ БОЛИ! ХОЗЯИН ВОЗЛИКУЕТ! - я не успел ничего ответить, как тварь подскочила ко мне, мелькнули когти и мир мгновенно померк. Радовало одно, тварь не обманула. Боли действительно не было, во всяком случае, физической.

В связи со смертью, уровень Опыта уменьшается на 30%....

Такими темпами скоро вовсе начну вниз расти по уровням! Яркое солнце освещало Костяную ловушку, преграждающую вход на кладбище. И что я сейчас скажу Лизе?

- Быстрее, еще есть возможность их остановить, - со стороны Колотовки донеслись странные крики.

- Ты видел! Они в гоблинов превратились! Темных!

- Нужно в Дальгор гонца отправлять! Как же мы без стада будем-то?

- Что со стражниками? Живы ли?

- Живы, слава создателю. Куда стадо погнали?

- А что случилось с соседями? Вы видели, как они изменились? Вдруг тоже гоблинами станут?

Так, что-то в селе случилось, причем случилось неприятное. Напали гоблины и увели стадо? Нужно найти Тишу и выяснить. Но вначале Лиза.

- ..ди меня! - закончила свой крик женщина, как только ловушка распалась. - Уже день?! - Лиза растерянно осмотрелась, затем вновь сорвалась на крик, - Что ты наделал?!

- Лиза, давай я объясню...

- Какая я тебе Лиза? Забудь это имя! Радуйся, борец с демонами! Благодаря тебе в наше село пришла тьма!

- О чем ты?

Со стороны Колотовки продолжали доноситься крики. Лиза замолчала на несколько мгновений, прислушиваясь к ним, затем

ее глаза сузились, и она зло посмотрела на меня.

- Сегодня ночью три семьи нашего села превратились в темных гоблинов. Шестеро взрослых, семеро детей. Ты этого хотел, когда за мной охотился? Так радуйся! Ты своего добился!

- О чем ты? Я тебя не понимаю!

- Не смей обращаться ко мне на ты, мальчишка! Три года я охраняла наше село от черного проклятия. Только благодаря мне жители села еще люди. Но ты взял, и одним движением руки все перечеркнул! Кто ты такой?! Тебя подослал Темный?

- Я не понимаю, о чем ты?

Елизавета шумно вдохнула несколько раз, успокаиваясь, после чего отрешенным тоном начала:

- Два года назад, сразу после смерти мужа, на село каждую неделю начали накладывать Проклятие. В начале на него поддались самые слабые жители. Ты их видел, они похожи на обезьян, но еще люди. Когда они стали непригодны к работе, где нужно думать, их отправили на сенокос. На большее они не были способны. Мне показалось странным, что три семьи внезапно начали деградировать, поэтому я приняла решение каждую неделю накладывать на село благословление. Помогло. Жители и их животные больше не изменялись, но постепенно начала изменяться сама земля. Она стала проклятой. Я писала всем и вся, но на мои письма не было ответа. Предупреждала Старосту, но он только обещал разобраться, не более. Хотела вернуться в город сама, но запрет.... Сейчас не обо мне. Три года я стояла на пути тьмы, несмотря на нападки туманной твари. Но сегодня одним махом ты разрушил все, что я так бережно охраняла! Три двора навсегда исчезли с лица Колотовки, жители других дворов начали превращаться в гоблинов и все только из-за тебя! Теперь ты понял, что натворил?

- Почему же ты мне ничего не рассказала? Я бы тебе помог!

- А кто ты такой? Смазливый любимец Вестника? Чем ты можешь мне помочь в защите села? К тому же, откуда я знаю, кого в мой дом отправил Староста, который только обещает помощь? Я никому не могу доверять! Даже работников пришлось нанимать в Анхурсе и везти сюда! Без амулета я не могу найти кто это, но я знаю, что в Колотовке находится Темный. Им может оказаться любой! Даже ты!

- Но я только....

- Хватит! Я запрещаю тебе входить в свой дом! Я запрещаю тебе общаться со своими детьми! Я запрещаю тебе даже смотреть в мою сторону! Будь проклят тот миг, когда я согласилась принять тебя в своем доме!

Елизавета развернулась и отправилась в село, а у меня

перед глазами высветилось очень интересное сообщение:

Ваша репутация со жрицами богини Элуны уменьшилась на 1 000 пунктов. Текущий уровень: Недоверие. До Нейтрально 1 000 пунктов.

Богиня Элуна… Глава пантеона богов Барлионы, ярые противники Картоса. И у меня с ними теперь Недоверие. Что-то мне нехорошо…

Глава 10. Казалось, хуже некуда, но…

- Тиша, можешь объяснить, что тут произошло? - собравшись, я вернулся в село, где сразу же наткнулся на Тишу. В компании жителей села она занималась восстановлением ворот, которые сейчас были с корнем вырваны и валялись в канаве.

- Махан, извини, времени совсем нет, - бросила она мимоходом, - столб держите! Прикапывать начинаем! Взялись!

Понимая, что прямо сейчас не смогу добиться от дочери Старосты ничего внятного, я принялся помогать восстанавливать упавшие ворота. Судя по характеру повреждения, их выломали изнутри. Когда ворота заняли свое место, а пара столяров принялась приводить их в порядок, я вновь обратился к Тише.

- Так что случилось?

- Уф, устала, - смахнув пот и поправив волосы, девушка продолжила, - никто не знает, что случилось. Сегодня утром жители трех наших дворов вдруг превратились в гоблинов, выгнали из загона все стадо и погнали его на выход. Животные глупые, привычно пошли напрямую, они же ворота и выдрали с корнем. Но ворота ладно. Плохо то, что теперь у нас нет коров. Всю сотню, что мы так бережно охраняли от хищников, за пять минут уволокли шестеро взрослых гоблинов. Даже руки опускаются от такого. Как?! Как они превратились? Это же невозможно!

- В этом мире нет ничего невозможного, - незаметно к нам подошел Староста. - Махан, я не могу послать никого вдогонку, мы мирные жители, а не воины. Помоги нам, верни стадо обратно. Иначе селу не выжить!

Доступно задание "Возвращение стада"

Описание: Превратившиеся в гоблинов жители Колотовки угнали стадо коров. Догоните их и верните стадо обратно. Класс задания: Сценарий. Награда: Вариативно, в зависимости от успеха. Штраф за провал/отказ от задания: Вариативно, в зависимости от неудачи.

- Я помогу Вам. Сейчас же отправлюсь вдогонку и верну утерянное стадо, - у меня едва не упала челюсть, когда ознакомился с условиями. Теперь точно можно было утверждать, что в рамках Колотовки корпорация запустила какой-то сценарий. Но почему тут, у черта на куличках? Тут же практически нет игроков! Да еще и вариативность награды или штрафа. Получается, что за выполнением задания будет следить отдельный Имитатор, который примет на основе моих действий какое-то решение. Весело тут.

- Можно мне коня? Так я их быстрее догоню.

- К сожалению, нет. Сыновья еще ночью ускакали из села, когда мы поняли, что туманник исчез. Так что придется тебе пешком отправляться, других коней в селе нет, - Староста расстроенно пожал плечами.

Забегать к Елизавете, чтобы забрать вещи, смысла не было. После происшествия на Прике, когда заключенные меня обобрали, все свое ношу с собой. Но как вернусь, обязательно поговорю с Лизой и плевать, что она мне запретила к ней подходить. Привлекательность никуда не делась, снизилась только репутация. Пора выводить ее на чистую воду. Оповещения, что входить в ее дом нельзя, у меня не возникло, значит, штрафа не будет. К тому же не оставляло чувство, что непонятное поведение жрицы является отыгровкой сценария. Глубоко вдохнув, я побежал по следам стада. У гоблинов было преимущество часов в пять, но они двигаются медленно, поэтому догнать их будет не проблема. Проблема будет в том, как справиться с шестью взрослыми новыми представителями Картоса. К тому же, не надо забывать про восьмерых детей. Это в реальном мире дети ничего не могут, в Барлионе даже младенец сотого уровня забьет меня в землю по самую макушку.

Бежать оказалось на удивление легко. Переодев кольца с Интеллектом на кольца с Выносливостью, я практически не замечал уменьшение Бодрости. Она всегда была полной, поэтому первое время я выдерживал крейсерскую скорость хорошей лошади. После двадцати минут бега на меня повесился 24-и часовой баф "Загнанная лошадь", замедляющий рост Бодрости на 20% и каждые двадцать минут процент стабильно повышался. Все на те же 20%. Таким образом, к концу первого часа бега я решил остановиться и передохнуть. Минус 60% скорости роста Бодрости не позволяли кольцам восстанавливать Бодрость в нужном объеме. В плюсах было то, что пробежал уже довольно большое расстояние, да и достижение получил:

Получено достижение: Бегун 1-го уровня. Время бега без наложения бафа "Загнанная лошадь" увеличивается до 25 минут. Следующий уровень через 9 наложений бафа.

Пока я бежал, то старался не забивать голову глупыми мыслями, но сейчас, когда просто иду, начали возникать вопросы. Первый - почему гоблины отправились не в Свободные земли, где скрыть стадо было бы намного проще, да и есть где спрятаться отрядам Картоса. Вместо этого они направились прямиком по дороге в Дальгор. Периодически сворачивая в сторону, но всегда на нее возвращаясь. Странное поведение новых зеленых красавцев. У них что, миграция в Картос началась? Так по Империи не дадут пройти, в ближайшем же населенном пункте, где будут игроки, поймают.

Вызвал Дракошу, чтобы не идти одному. Последняя встреча с Оглоблей подняла мой Тотем только до 36 уровня. Похоже, идея с ростом Дракона за счет ребенка себя исчерпала. Дракоша уже не ребенок, а обычный подросток, которому просто так носиться по двору не интересно. Чем же подростки занимаются? Кто их знает.

Вошел в режим работы с Духами и продолжил идти по дороге, все время барабаня в Бубен. Пока восстанавливается Бодрость, можно прокачать себе Духовность, нечего время зря терять. Это еще я в настройки Дракоши не залезал, хотя ой как хочется.

- А ну стоять! - грубый голос вернул меня в действительность. Так увлекся, что даже перестал смотреть по сторонам. Зато Духовность поднял до 14 уровня. Если я правильно понял в описании, то на 20-м уровне смогу без штрафа призвать одного из Духов другой стихии...

- Ты че, не понял? - наконец я обернулся, поняв, что голос раздается сзади. Дракоша махнув хвостом, исчез, а на меня надвигались три игрока. Яркие красные имена над головами весело сообщали мне, на кого я умудрился наткнуться. ПК-шеры. От стодвадцатого до двухсотпятого уровня. Этим-то что красавцам тут нужно?

- Вроде он? - обернулся самый высокоуровневый игрок к другому.

- Ник совпадает. Но где красная повязка? Торговец несколько раз про нее упоминал!

- Слышь! Ты с Колотовки? - судя по всему, это уже ко мне обращались.

- Нет. Из Дальгора. Выполнял задание, теперь возвращаюсь,

- ага, сейчас правду буду рассказывать. Грубить ПК-шерам, тем более такого уровня нельзя, вмиг отправят на перерождение, а мне стадо нужно догонять. Но говорить правду, когда они про мою красную повязку откуда-то знают... Внутреннее чувство говорит, что нельзя. Кстати, где оно было, когда я Лизу ловил? Молчало, как партизан.

- Тигр, держи его, не дай улететь, - проговорил главарь этой троицы, после чего опять повернулся ко мне. - Сейчас мы проверим быстренько, ты это, или не ты, а потом отпустим, - на лице Дэартаньяна возникла злорадная улыбка. Хоть бы правильно имя свое написал, когда регистрировался, придурка кусок. - Действуем по готовности.

- Готов, - гадко ответил игрок, которого назвали Тигр. Хотя, судя по имени: Тигрокрыс.

- Тогда поехали, - главарь соскочил с коня и двинулся в мою сторону. Не понял, они что, задумали какую-то гадость?

- Дэрт, оставь мне немного, - подал голос третий участник действия. Беспоники.

Все, что произошло дальше, заняло буквально пару секунд. Вначале на меня повесился баф "Подавление боли", уменьшающее входящий урон на 50% на 30 секунд и не позволяющее отправить меня на перерождение, пока действует этот баф. Полезная способность, чтобы держать танка, когда рейд боса бьет. Затем Дэартаньян всей своей двухсопятиуровневой массой навалился на меня и принялся кромсать моего персонажа. Ножи, удары ногами, головой, шипами брони. Я терпел до последнего, поняв, что хочет добиться этот ПК-шер. Он хочет проверить, испытываю ли я боль, или нет. Вот же урод! На двадцатой секунде сломался. Хотя для меня они показались вечностью. Я закричал.

- Вооот! Теперь все ясно! - протянул главарь, вставая на ноги. Я так и остался валяться на земле, судорожно вдыхая воздух. Блин! - Потом расскажешь, как умудрился повязку снять, вернее, где столько денег нашел. А сейчас слушай сюда. До меня дошла информация, что у тебя есть один очень интересный предмет. Око Черной Вдовы. Оно мне нужно. Ты же не хочешь испытать настоящую боль?

Раздался хлопок телепорта и рядом с нами появился Вестник.

- Добрый день, господа. Как Вам погодка? Не правда ли, в этом районе особенное солнце?

- Вестник, приветствую, - склонил голову Дэартаньян. - Чем обязаны?

- Так, сущая безделица. Тут кто-то говорил про боль в отношении выходца с рудника. К вашему сожалению, я не могу

этого допустить. Это противоречит правилам.

- Постой, Вестник. Ты что-то путаешь. Передо мной находится обычный свободный житель. В Барлионе уже запрещена охота на свободных жителей? Это Ваш официальный ответ? - а главарь-то не прост. Не стушевался перед высоким гостем, гнет свою линию и еще что-то пытается для себя урвать.

- Нет, что Вы. Охота не закрыта. В Барлионе нельзя никого пытать. Не говорим про тех, кто спускается в подвал пыток самостоятельно, они знают, на что идут. Запомните это. Если я узнаю, что кто-то пытал свободного жителя, придется принять меры. Спасибо, что уделили мне время. Удачи на просторах Барлионы, - Вестник вернулся в портал и тот с шумом исчез.

- Дэрт, что же делать? - ошеломленно спросил Беспоники. - Мы что, сюда просто так ехали?

- Успокойтесь. Моя ошибка. Забыл, что за выходцами с рудника пристально наблюдают. Да, пытать его нельзя. Но никто не запрещает с ним играть, - Дэрт очень нехорошо на меня посмотрел. - Тигр, не атакуй его, будешь его все время лечить. И подними его на полную, а то он от чиха свалится. То, что нельзя добиться прямым способом, можно получить окольным.

Вначале я не очень понял, о чем это он, но когда раздался крик Дэрта, до меня дошло:

- Внимание игроков. В зоне ближайших трех километров мы планируем провести учения по использованию заклинания массового поражения. Прошу всех выйти из зоны. Извините за доставленное неудобство. Бес - начинай. Покажи, как ты умеешь использовать ледяной дождь. Вызови его, пожалуй, вон там, - Дэрт указал рукой в моем направлении.

- Хорошо. Сейчас, - в тон ответил ему Бес. - Давно знал, что с моим дождем что-то не так. Посмотри, что я делаю неправильно.

В этот же момент рядом со мной начался апокалипсис. С неба посыпались ледяные сосульки, скорость передвижения снизилась на 70%, уровень Жизни рухнул вниз.

- Осторожно, - так же картинно закричал Тигр. - Мы случайно задели игрока! Сейчас я его подлечу!

- Народ, вы охренели? - когда дождь закончился, я встал на ноги. Жесть какая-то. Отпрыгнуть нельзя, дождь приморaживает, убежать нельзя, кажется, что тебя что-то держит. И в то же время больно. Вот же уроды. После дождя у меня осталась всего 1 единица Жизни, но дурацкий баф, который повесил на меня "дружественный" Тигр, не позволил отправиться на перерождение. Фиг вам. Я начал осматриваться в поисках камня или дерева. Врежусь в него и все, прощайте, гады.

- Тигр, подлечи его. Нехорошо оставлять игрока в таком виде. Мы же виноваты, - сволочи еще и прикалываются, наслаждаясь своей локальной победой. А что, они официально объявили эту зону испытательным полигоном. Попросили всех его покинуть. Кто не успел, тот сам виноват. При этом случайно задев игрока, они его вылечили. Красиво придумали. Убил бы, гадов.

Одним заклинанием, которое произнес Тигр, у меня восстановилась все - уровень Жизни, Бодрости, пропал дебаф "Загнанная лошадь". Нужно будет как-нибудь поэкспериментировать с Духами, такой дебаф снимать очень полезно. Так, раз рассуждаю, значит еще не все плохо.

- Махан. У тебя случайно Ока нет? Было бы здорово, если бы ты мне его подарил. У меня День рождения через полгода, приятно получить такой подарок.

- С чего вы взяли, что у меня оно есть? Вы головой думать пробовали? Я же только двадцать первого уровня! Живу в хрен знает где!

- Не хочешь по-хорошему. Ладно. Продолжаем нашу тренировку. Хотя, ты же игрок, в конце концов. Махан, я вызываю тебя на дуэль. Согласие принято, дуэль до единицы Жизни, - Дэрт в мгновении ока оказался возле меня и ударом кулака отправил в полет. Пока я летел, перед моими глазами проносились не только звездочки, но и сообщения, что игрок вызвал меня на дуэль, количество обязательных дуэлей в день: 5, осталось 4. Как только я ударился о землю, возникло сообщение, что дуэль я проиграл. Тигр тут же поднял меня с единицы до максимума, чтобы не возникла глупое желание суицида. Хороший лекарь, ничего сказать не могу. Кроме мата. Пока ПК-шеры ржали, я совершил единственное, что мог сделать в этот момент. Схватил ноги в руки и дал деру в сторону леса, видневшегося в нескольких километрах от дороги. Спасибо тебе, главный разработчик, предусмотревший интересный алгоритм: скорость бега определяется соотношением Выносливости и Ловкости к уровню игрока. Зачастую низкоуровневые игроки намного быстрее высокоуровневых, но менее выносливы. Бодрость слишком быстро падает. Не теряя времени на крики "Остановись, убью!", в процессе бега вызвал режим работы с Духом и призвал в себя Духа усиления. Пускай немного, но еще быстрее будет.

Через минуту я понял, что просчитался. Да, я оказался намного быстрее ПК-шеров, но радиус действия ледяного дождя оказался слишком большим. Прямо передо мной образовалась стена льда и на полной скорости я в нее нырнул. Ну же, пускай меня сваншотит.... Тигр был опять на высоте.

- Что же ты остановился? - вокруг меня закружили игроки, успевшие оседлать своих коней. - Я только разогрелся, азарт почувствовал, так кролик лапки сложил. Продолжаем тренировку! Бес, бей по площади. Посмотрим, как долго он продержится. Тигр, внимательней.

Меня гоняли по округе около часа. Как только я останавливался, рядом со мной тут начинал падать ледовый дождь, заставляя двигаться дальше. Мои попытки сопротивляться, вызывая Духов контроля и водяного урона, не принесли ничего, кроме смеха.

- Да кто Вам рассказал про Око? - не выдержав, заорал я. Все, сил терпеть это безобразия больше не было.

- Что, набегался? Ничего, еще побегаешь, мне понравилось. Черный рынок, петушок. Черный рынок. Слышал о такой вещи? На нем можно много интересного купить - от вещей, что высокоуровневые игроки продают Торговцам, до информации, что стала Торговцам известна. Знаешь, во сколько ты мне обошелся? Тридцать тысяч золотых! Плюс телепорт сюда червонец тысяч на каждого. Парень, ты на конкретные бабки попал.

Скорее всего, мое непонимающее лицо было настолько картинным, что тройка заржала.

- Дэрт, он же ни слова не понял! - отсмеялся Тигрокрыс. - Девонька, в игре есть не только добрые малыши, но и злые дяди. Такие, как мы. Те, кто побывал на рудниках. Те, кто знает, что означает красная повязка. Те, кто подмял под себя практически всех и вся в этой игре. Мы тут цари! И для тех, у кого прокачена Подлость, функционирует такая плюшка, как Черный рынок. Очень приятная вещь. На ней Торговцы продают информацию о том, что они видели, идентифицировали, купили. Информация в игре стоит дорого.

- Тигр, ты ему еще джигу спляши. Разговорился тут, - прервал его вожак и повернулся ко мне, - информация точная, НПС врать не могут. Я жду Око, или мы продолжим тренировки. Знаешь, у меня еще осталось много претензий к тому, как Бес вызывает ледяной дождь на ходу.

- Да пошли вы! - вырвалось у меня. - Ничего вы не можете мне сделать, уроды дебильные.

- Ой ли. Это игра, девонька, - слащаво пропел Дэрт. - Игровой процесс ПК охоты и тренировки. А Тигр, по доброте душевной, тебя лечит, не дает потерять 12 часов наслаждения Барлионой. Как тебе удается попадать практически в самый центр нашей тренировки, ума не приложу. Может ты специально? Я смотрю, до тебя еще не дошло. Продолжаем наш забег, Тигр, Бес, поехали....

Еще через полчаса беготни я выдохся. Пробовал стойко стоять под дождем из льдинок, но на второй-третьей минуте ломался. Слишком больно. Устойчивость планомерно ползла вверх, за нашу встречу выросла уже на 3 единицы, но это была капля в море. До заветных пяти сотен было далеко и неправда.

Я уже решил отдать этим уродам Око и будь, что будет, как в тени деревьев, к котором постепенно подобрались, увидел мелькнувший силуэт. Гоблин! В голове мгновенно появился план, как можно отделаться от этих уродов хоть на несколько минут.

- На помощь! Посланника координатора схватили и отправляют на пытки! Помогите!

Тройка игроков переглянулась, не понимая, куда я их послал. Еще бы, ведь кричал я на языке Темных Гоблинов!

- За Картос, вперед! - из леса высыпалась десятка зеленых представителей темной Империи. Хм... Все, как на подбор, пятидесятого уровня. Против тройки ПК-шеров они ничто. На один зуб. Но гоблинам на это было наплевать. Представитель Империи попросил помощи, ее нужно оказать. Пока игроки разбирались с возникшим препятствием, я ринулся в лес. Терять драгоценное время нельзя.

- Ты куда? - Меня вновь окутал ледяной дождь. - Мы еще не договорили. Это что за фигня?..., - удивился Дэрт, когда со стороны леса послышался протяжный рев. У меня по спине побежали мурашки. Мало кто в игре не знал, что означает этот рев: Дикая стая. Основная ударная сила Картоса в борьбе с игроками. Десять двухсотуровневых троллей, верхом на своих ящерах. Кому-то сейчас не поздоровится.

- Дэрт, валим отсюда, это стая, - начал кричать Беспоники, когда на игроков посыпался град стрел. Дикая стая пришла.

- Тигр, ставь щит. Бес, завали Махана - это он призвал этих тварей. Быстрее, - Дэрт опять мгновенно оценил ситуацию. Вот же умный, гад. Прикрываться против ледяной стрелы сотого уровня мне было нечем, поэтому я просто ждал отправки на перерождение. Прятаться от магии бессмысленно, она пробивает повсюду. Жаль, уже думал, что удалось всех перехитрить.

Удар!

Я по-прежнему стоял и наблюдал, как из леса появляется десятка ящеров с наездниками, окружает купол, который держал Тигрокрыс, а Беспоники, с круглыми от удивления глазами, раз за разом отправлял в меня магические стрелы.

- Аранмал драгорналв рпанввлы? - рядом со мной встал человек, одетый в черный наряд и, подняв бровь, что-то спрашивал. Его совершенно не волновали магические потуги Беспоники поломать мою непонятную защиту. Незнакомец был в

себе полностью уверен и о чем-то меня спрашивал. Но я его совершенно не понимал. Из темных языков для меня был известен только гоблинский, поэтому я честно на нем ответил:

- Координатор научил меня только языку Гоблинов. Я не понимаю, что вы говорите.

Мужчина в черном нахмурил брови, что-то произнес и прикоснулся к моей голове.

Вы выучили новый язык: Общий язык Темной империи.

- Я спрашиваю, с Вами все в порядке?

- Спасибо, Вы успели вовремя. Еще немного и меня бы уничтожили. И я бы не смог передать сообщение.

- Не убивайте их, - крикнул незнакомец троллям. - Маги, провести пеленание! - затем он повернулся ко мне, - я позволил себе смелость защитить Вас куполом от атак этих разумных, - он указал на прекративших сопротивление игроков, на которых уже повесили дебаф "Оглушен". - Долго их держать не получится, через 12 часов они исчезнут. Неприятное свойство свободных жителей. Но пока пусть полежат здесь. Часов через 11 мои воины отправят их в Серые земли, таким образом, мы выиграем целые сутки. Что нужно координатору в этот раз? Неужели опять закончились телепорты?

Вся моя теория на счет Координатора улетела в тартарары. Телепорты! Я слепой и глупый осел, если не додумался до такой простой вещи! Зачем тратить время на перемещение между базами, если можно прыгнуть туда в любой момент? При этом никто ничего не заметит. Под подозрение опять попадает все село. Твою же налево!

- Совершенно верно. Телепорты закончились, а никого другого отправить не было возможности. Вы же знаете обстановку, - я принялся нести все, что придет в голову. Понятия не имею, о чем говорю, но главное это делать с уверенным лицом! Это хоть и Имитаторы, но все же программа, может и поверить.

- Хорошо. Залезайте, - незнакомец указал на скалившегося ящера, которого тут же подвели ко мне тролли. - У меня нет с собой запаса, нужно обратиться к владетелю, пусть сделает новые.

Владетелю? Так называют только одних НПС - тех, кто управляет замком. Неужели я наткнулся на что-то интересное? Главное вести себя естественно, словно все происходящее не является для меня чем-то необычным.

Не получилось.

Через час дикой скачки по лесу, мы очутились на огромной поляне, в центре которой стояла Темная Цитадель. У меня упала челюсть, когда я ее осматривал. Огры двухсотого уровня, гоблины от десятого до сотого, темные орки... Вокруг кипела жизнь и складывалось ощущение, что находишься в самом центре темной Империи. Когда мы подошли ближе к замку, я ощутил весь размах местных Картосовцев: огромнейшие стены, метров двадцать в высоту, пятиметровая толщина, глубокий ров с водой.... Типичный Темный замок 400-го уровня. Незнакомец улыбался, наблюдая за моей реакцией.

- Внушает?

- Еще как, - честно признался я. - Никогда бы не подумал, что тут стоит такое чудо.

- Согласен. Его проектировал сам...

- Кто впустил человека? - по замку раздался дикий вой.

- Владетель, - склонил голову мой провожатый, - это посланник от Координатора. Ему опять нужны телепорты.

- Он что, их ест? Только месяц назад делал ему партию!

- Вы же знаете обстановку, - моими словами ответил мужчина в черном. Кто он такой? И что тут вообще происходит?

- Хорошо, сейчас спускаюсь. Ждите!

- Восемь свободных жителей и Вестники, снующие туда-сюда, доставили нам огромные неприятности, - наконец пояснил мой провожатый. - Мы уже боялись, что весь план рухнет, но Координатору не занимать хитрости. Признаться, я даже сомневался, что идея построить замок в глубине земель Дальгора, так далеко от зиккурата имеет право на жизнь, но ситуация показала обратное.

- Владетель, это еще не все, - я решил блефовать по крупному.

- Что такое? - вновь послышался голос.

- Координатор не просто так отправил меня сюда. Сегодня утром несколько обратившихся угнали все стадо Колотовки. Так вот. Координатор считает, что его нужно вернуть. Слишком жители волнуются. Еще рано открывать карты, - что я говорю? Какой-то бред несу, импровизация по имени "больной на голову"!

- Арррх! - выругался голос. - Я уже десяток отправил на заклание, праздник Воинам устроил. Если не все вернутся, Координатор сильно будет ругаться?

- Нет, но нужно возместить жителям стоимость утраченного животного. Он предупредил меня о такой ситуации, сказал, что по пять тысяч золотых за убитую голову будет достаточно. В соседних селах можно будет закупить нужное, - так, у меня

заиграла неведанная ранее жилка наживы. Нужно раскручивать темных на максимум.

- Арррх три раза! Хорошо. Ждите, сейчас спущусь.

- Сильно печется наш хозяин о собственной безопасности, - произнес проводник. Что-то я не очень понял, о каком хозяине сейчас идет речь? - Он готов возместить утрату стада, лишь бы остаться в тени, - ага, все-таки о Координаторе. Значит, он является местным хозяином? Очень интересно.

- Вот, тридцать свитков перемещения и пятьдесят тысяч, - из небольшой постройки вышел гоблин трехсотого уровня. Ошибся я. Замок всего лишь трехсотого уровня. Уровень замка всегда определяется уровнем его владетеля. - Что делать со стадом?

- Пускай гоблины отгонят его обратно. Доведут до села и со всех ног возвращаются, - предложил я.

- Так и поступим. Дикую стаю дам в охрану, - гоблин посмотрел на моего проводника. - Почему еще здесь? Выполнять!

- А кто это? - кивнул головой в спину уходящего мужчины.

- Это? Маг наш. Не смотри, что он так выглядит. Старается копировать свой прежний облик, лич недоделанный. Говорил же я хозяину, что нужно взять обычную десятку боевых магов, так нет. Говорит, что с личом проще.

- Понятно. Как проходит строительство? Подготовка армии? Что передать Координатору? - я всеми силами выбивал себе задание. Мне нужна хоть малейшая зацепка, чтобы понять, кто есть Координатор.

- Строительство заканчиваем. Два очернителя построены, но еще не запускались. Ждем третий. Армия в полной боевой готовности, готовы отразить атаку сотни свободных жителей до трехсотого уровня включительно.

Не понял, тут что, разворачивается отдельное государство? В проеме входа в замок я увидел, как мимо пронеслось стадо коров. Хоть это задание выполню.

- Передайте хозяину, что мы готовы начать, ожидаем его сигнала, - добил меня владетель. Что они готовы начать?

- Не поделитесь тактикой? Просто интересно сравнить с тем, что мне рассказывал хозяин.

Внимание игрока! Вы назвали Темного Координатора хозяином. В случае, если в течение десяти минут вы повторите это звание, Репутация с Империей Малабар будет уменьшена, а Репутация с Темной Империей увеличена на 1000. Делайте выбор!

На кой мне репутация с Картосом? Разработчики что, совсем от скуки с катушек съехали? Что за сценарий они тут придумали? Ничего, я уже знаю, что делать.

- Она ничем не отличается от той, что сделал хозяин, - Гоблин недоуменно посмотрел на меня. - Что с вами?

- Не обращайте внимание. Еще не отошел от погони, что мне устроила тройка свободных жителей, - не краснея, соврал я.

- Да, мне уже доложили. Что они хотели?

- Ничего такого. Просто я им не понравился, вот они и решили устроить мне веселую жизнь. Не покажете замок? А то мне очень интересно, что тут да как.

В замке я провел около трех часов. Владетель провел мне экскурсию по цитадели, показал строящиеся очернители. Те штуки, которые проклинают землю и людей в большом радиусе. Такой же стоит где-то рядом с зиккуратом. Наконец, пришла пора отправляться назад. Стадо уже должно подходить к стенам Колотовки, нужно будет воспользоваться порталом. Вдруг у него привязка к конкретному дому стоит. Так пойму, кто Координатор. Стражники довели меня до кромки леса, указали рукой в сторону Колотовки и вернулись на свой пост. Пора действовать.

Скрывшись в лесу и забившись в кусты, чтобы со стороны замка ничего не было видно, я сделал призыв:

- Взываю к Вестнику. Мне нужна твоя помощь.

С негромким хлопком открылся телепорт и из него вышел одетый во все белое НПС.

- Вы звали меня. Надеюсь, причина, по которой Вы меня вызвали, весома. Иначе будете оштрафованы.

- Это весомая причина? - усмехаясь, спросил я, раздвигая кусты и показывая Вестнику на виднеющийся замок Темных. - Мне кажется, с весом у нее все нормально.

- Великий Император, - прошептал Вестник. - Это же все меняет в корне....

Ваша репутация с Империей Малабар увеличилась на 500. Текущий уровень: Дружелюбие. До Уважения 2 930 пунктов.

- Меняет что? - я посмотрел на обескураженного Вестника.

- Цитадель без присмотра оставлять нельзя. Нужно знать, когда и куда будут выдвигаться силы Картоса. Замок трехсотого уровня на территории Малабара... Это же вторжение!

- Идея с присмотром, конечно, хороша, но я не могу тут оставаться. Меня будет насильно телепортировать в Колотовку. Вы можете снять это ограничение? - я с ожиданием посмотрел на Вестника. Вдруг получится и с меня снимут дебафы.

- Нет, снять ограничение не в моей власти, - задумчиво покачал головой Вестник. Блин, обидно!

- Тогда могу посоветовать парочку свободных жителей, которые с радостью проследят за этим строением.

- Интересно. И кого Вы можете порекомендовать?

- В Анхурсе живет несколько разумных. Их зовут, - я назвал Вестнику правильные ники Эрика, Растяпы и Лэйте. - Эти разумные сделают все, что от них потребуется.

- Для такой задачи нельзя использовать этих жителей Империи, - опустил меня на землю Вестник. Я-то уже подумал, что моя будущая гвардия сейчас начнет активно зарабатывать себе репутацию. - У них слишком низкий порог доверия в Империи. Мы не можем полагаться на тех, кому не доверяем.

- Я могу поручиться за них, - продолжал я бороться с Вестником. - Они выполнят задание лучше всех в этом мире.

- Нет, - отрезал Вестник. - Мы и так дали Вам шанс на поиск Координатора. Осталось четыре недели, а результата все еще нет. Кто Координатор? Что он делает? Что вообще делают войска Картоса в этих землях? У Вас нет ответов, поэтому скоро в эту область будут отправлены настоящие герои Империи, которые сделают то, что Вы провалил.

- Я вам замок нашел! - из меня чуть не вырвался крик. Что за наезды со стороны Вестника?

- За замок спасибо, но Вы не смогли определить, кто координирует работы. В связи с тем, что выполнение задания по поиску Координатора все еще находится в Ваших руках, прошу выбрать из списка рекомендуемых героев того, кто будет заниматься отслеживанием движений сил Картоса.

Передо мной возник длиннющий список игроков. Все, как на подбор, 260+. Начиная от непонятного Этамзилата, заканчивая Хелфаером. Я бегло просмотрел список - ни одного моего хорошего знакомого. Для меня они все как на одно лицо. Нужно кого-то выбрать? Не вопрос!

- Сороковой сверху. Пускай он будет, - понятия не имел, кто это, но точно не из Феникса.

Вестник закрыл глаза, постоял какое-то время и вновь вернулся в сознание.

- К сожалению, выбранный Вами свободный житель сейчас находится вне этого мира. Прошу выбрать другого наблюдателя.

- А что получит наблюдатель? - этот вопрос я должен был

задать в самом начале, но он возник только сейчас. Даже хорошо, что выбранный мной первый игрок находится оффлайн.

- В связи с тем, что возникла уникальная ситуация, такого ранее не было, чтобы Картос рискнул выстроить замок на наших землях, пусть и таких отдаленных, то наблюдатель получит награду из рук Императора. Какая конкретно награда, решит сам Император в зависимости от своего отношения к наблюдателю. В списке указаны только те, кто имеет доступ во дворец.

- Наблюдатель должен быть один, или несколько?

- Основной один, который должен находиться у этого замка 70% времени. Остальные тридцать - заместитель, выбираемый наблюдателем самостоятельно.

- Можно я возьму паузу на пару минут? Мне нужно подумать.

- Конечно. Я пока понаблюдаю за постройкой.

Вестник отвернулся от меня, уткнувшись в замок. У меня же возникла одна безумная идея, которую я решил воплотить в жизнь. Анастария. Она всю свою игровую жизнь гоняется за уникальными вещами, заданиями, мобами, поэтому, указав ее в качестве наблюдателя, поставлю ее в зависимое от меня положение. Пускай она обещала мне кое-что оторвать, но слишком много в ней гордости, чтобы кинуть игрока, который ей помог. Будет из кожи лезть, лишь бы долг отдать. Можно будет воспользоваться этим в нужный момент. К тому же, за такие заявления нужно ее наказать. Четыре недели отсидки в кустах, вдали от столицы и основной жизни - маленькая, такая, месть. Пускай посидит, на гоблинов посмотрит. Полезно ей будет. Достав амулет связи, я сжал кулаки, чтобы Анастария была в игре.

- Слушаю.

Есть! Держись Настя, тебе сегодня не повезло!

- Анастария, добрый день. Это Махан. Есть минута?

- Махан..., - голос Анастарии заледенел. Если бы можно было голосом наносить урон, то я бы сейчас элементарно отправился на перерождение от холода. - Мне сейчас некогда. Тебе Рик перезвонит. Он поможет решить твой вопрос.

- Хорошо, просто передо мной сейчас стоит Вестник и просит выбрать игрока для какого-то уникального задания. С наградой от Императора. Твое имя находится в списке, который мне протягивают, вот я и решил поинтересоваться, может, будет интересно. Но, как я слышу, тебе сейчас некогда. Хорошо, выберу кого-нибудь другого. Извини за беспокойство.

- Ст...! - раздался крик девушки, но я уже отключил связь.

Мгновенно в руках завибрировал амулет. Конечно, Настя

такой шанс упускать не будет. Три кодовых слова: "награда", "уникальный" и "Император" прозвучали, теперь она с крючка соскочить не сможет. Нужно будет себе плюшку из нее выбивать.

- Слушаю, - отстраненно ответил на вызов.

- Махан, - снежная метель голоса паладинши по мановению волшебной палочки исчезла. - Что за задание? Расскажи подробнее.

- Понятия не имею. Я тут нашел один интересный объект, вызвал Вестника. Он прилетел, посмотрел и сказал выбрать игрока, который будет выполнять дальнейшие поручения, связанные с этим объектом.

- Откуда я знаю, что это не розыгрыш?

- Настя, я что, враг своему здоровью? Вот, делать мне больше нечего, решил тебе позвонить. Соскучился, блин!

- Объект в Кронге?

- Да.

- Тогда я пас, - в голосе девушки послышалась мировая горечь. Как же красиво она умеет играться эмоциями. Уверен, что сейчас в ее голове проносятся сотни вариантов решения проблемы и способов реагирования.

- Подожди, сейчас у Вестника уточню на счет ограничений, - незамысловато ответил я, изображая полного лопуха. Мне предложили выбрать любого игрока, без ограничений по клану, поэтому никаких штрафов для клана не будет. Но Анастария же этого не знает, а мне нужно набить себе цену. - Вестник, если выбранный мной игрок будет из Феникса, в частности, это будет Анастария, к ее клану будут применены санкции?

- Нет. Анастария будет выполнять только мое задание. Другим представителям Феникса, если клан не хочет провалить условия получения будущего задания, являться в Кронге запрещено.

- Слышала? - спросил я у тяжело задышавшей девушки. Все, она моя! Теперь нужно потихоньку приводить ее к осознанию того, что за право четыре недели посидеть в кустах и наслаждаться видом гоблинов нужно неплохо мне заплатить. Ибо бесплатно я не работаю. - Штрафов не будет. Тебе лично дадут доступ сюда.

- Я согласна! Скажи Вестнику, чтобы призывал меня! Прямо сейчас!

- Тррр! Не спеши так! Я еще не говорил с Плинто. Нужно же у него узнать, может, он тоже захочет поучаствовать в этом действии. Щас ему звякну, потом решение приму. Спасибо, что согласилась так быстро. Я тебе перезвоню.

- Стой! Махан, не нужно себе цену набивать. Плинто

обещал тебя с точки возрождения не выпускать, пока Вестник запрет на твое убийство не повесит. Представляешь, что будет, если ты его сейчас позовешь?

- Плинто обещал меня сгноить? Спасибо за информацию. Но ты же понимаешь, что пригласить тебя просто так не могу. Мне же потом каждая собака будет в спину смеяться - имел возможность раскрутить Феникс, а повелся на красиво нарисованные глазки Анастарии. Нет уж. Мы сейчас на берегу договариваемся о том, что я получу, заключаем однозначно трактуемое соглашение, после чего я делаю выбор. Ограничений по времени у меня нет, Вестник сказал, хоть до завтрашнего дня могу выбирать игрока. Подумай, что у Феникса есть такое, на что я сразу бы клюнул?

- Махан, ну пожалуйста, - Анастария заговорила таким сладким голосом, что меня дрожь взяла. - Я обещаю, ты не пожалеешь, что выбрал меня. Я буду очень послушной...

Прав был Рептиль - женщинам доверять нельзя. Представляю, на что сейчас рассчитывает Настя: действие яда должно сыграть в ее пользу и я, как послушная собачка, побегу выполнять ее поручения. Разбежалась, красавица!

- Конечно, Настенька. Я выберу тебя...., - сделал паузу, после чего добил, - как только мы договоримся о стоимости выбора. У тебя есть десять минут. Если за это время ты не перезваниваешь, я выбираю Плинто и будь что будет. Может, он мне шахматы простит. Время пошло! - с этими словами отключил амулет.

- Вы сделали выбор? - Вестник отвлекся от замка и посмотрел на меня. - Прошу заметить, что выбор необходимо осуществить в течение часа, иначе я выберу сам.

- Сделаю, не переживайте, - заверил представителя Императора и уселся на землю. Сейчас Анастария в бешеном темпе связывается в Эхкиллером и они решают, что же делать. Очень повезло, что она слышала колокольчатый голос Вестника. Подделать голос Вестника в игре, конечно, можно, но это чревато огромными неприятностями.

Через девять минут, время я засек по таймеру возвращения в Колотовку, амулет Феникса начал вибрировать.

- Ты придумала? - сразу спросил я в лоб. Чего ходить вокруг да около?

- Добрый день, Махан, простите, не знаю Вашего имени, - из амулета раздался мужской голос. - Меня зовут Эхкиллер, это меня Вы изобразили в виде Короля с задранным кверху носом. Анастария описала мне проблему, готов выслушать Ваши требования.

В бой пошла тяжелая артиллерия. На это я как-то не очень рассчитывал. Плохо, придется импровизировать на ходу.

- Добрый день. Прошу прощения за свои слова, не знал, что Анастария отдаст амулет Вам. Что касается непонятной проблемы, то не очень Вас понимаю. Я сделал милой девушке предложение поучаствовать в одном уникальном задании. Она согласилась, теперь хочу понять, что я могу получить, если ее выберу. Вы же понимаете, что бесплатно предлагать задание от Вестника, который сейчас говорит от лица Императора, совершенно нельзя. Собственно, говоря, все. Никаких требований, наоборот, я ожидал предложение от Феникса. У меня было стойкое ощущение, что Ваш клан будет заинтересован в этом задании.

- Вы правы, определенный интерес присутствует. Отрицать столь явной вещи не могу. Но у любого интереса есть свои границы. Если Вы потребуете нечто нереальное, то мне придется отказаться от задания, как бы ни хотелось его заполучить.

- Поэтому я не выдвинул никаких требований. Признаться, ожидал адекватной оценки ситуации со стороны Феникса и соответствующего предложения, но никак не разговоров о том, что мне нужно. Как-то Вы меня разочаровываете.

- Что-то мне подсказывает, что Вас интересуют не деньги, - Эхкиллер немного задумался. - Прежде, чем я сделаю предложение, ответьте на вопрос. Насколько я знаю, у Вас есть амулет Плинто, а также возможность выбрать любого игрока. Почему Анастария?

- Вы не поверите. Просто ее амулет лежал первым. Мне действительно все равно, кто из кланов станет первым, кто вторым. Для меня это высшая математика. Моя задача - отсидеть положенный срок, желательно с максимальным уровнем комфорта.

- Я Вас понял. Вы знаете такую фракцию, как Трилистник?

- Конечно, - я сглотнул слюну. Эхкиллер смог удивить и ударить в самую незащищенную точку моего существа, - кто же не знает продавцов Масштабирующихся предметов.

- У Анастарии прокачена с ними Репутация до Почтения и есть возможность приглашать с собой одного игрока, которому она может купить тот, или иной предмет. Я предлагаю Вам любые четыре предмета от Трилистников. Оплата за счет Феникса. Что скажете?

Самое противное, мы оба поняли, что Эхкиллер выиграл наш небольшой поединок, как только произнес слово Трилистник. Искусственная фракция Барлионы, единственное предназначение которой заключалось в продаже

Масштабирующихся предметов. Тех, которые растут вместе с игроком. При этом у этой фракции была четкая градация - любой игрок, даже не имеющий репутации, мог зайти и купить за бешенный деньги простенький предмет, наподобие моего Бубна. Но как только с этой фракцией увеличивается репутация, то предметы становятся на порядок интереснее. Про то, что можно с ними добиться Почтения, я даже представить себе не мог, считал это нереальным, поэтому Анастария очень выросла в моих глазах. Молодец. Какая бы она не была в жизни, добиться Почтения с Трилистником очень многого стоит. При этом любые четыре предмета... Эх... Меня купили, причем с потрохами. Ладно, знал, на что шел. Признаться, вначале хотел выторговать у Феникса четыре любых желания, выполнимых и не наносящих урон клану. Например, посмотреть на свиток Кормадонта. Но потом передумал. Бойся своих желаний, так, кажется, кто-то говорил. Поймает меня ударная группа Феникса, как тройка ПК-шеров сегодня, запрут и будут гонять, пока я не взмолюсь о пощаде. А они спросят: "Это твое желание?". Так все и потрачу. Нет, уж. Все должно быть четко прописано, формализовано и закреплено буквой закона. Иначе с ведущими кланами нельзя.

- Это другой разговор. Теперь я понимаю, кто является реальной силой в Вашем клане. Кидайте мне соглашение, если оно меня устроит, то я его приму и выберу Анастарию. Выбор нужно сделать обязательно сегодня, хотелось бы сразу решить все формальности.

- Через минуту вы получите текст, - довольно проговорил Эхкиллер. - С Вами приятно работать. До связи.

Через две минуты у меня высветилось сообщение, что игрок Эхкиллер от лица клана Феникс предлагает мне соглашение. В тексте все было досконально прописано: и что я получу, если выберу для выполнения задания Анастарию и что не получу, если не выберу. При этом результат выполнения задания Анастарией никоим образом не влиял получение плюшек мной. Отлично. Внимательно прочитал текст, но никаких сторонних трактовок текст соглашения не предполагал, все было написано грамотно и понятно, поэтому, приняв его, я повернулся к Вестнику и сделал свой выбор:

- Для наблюдения за замком я выбираю Анастарию. Клан Феникс.

Вестник закрыл глаза, проверяя наличие Насти в игре, что-то прошептал и рядом с ним образовался портал. Прошла пара секунд и из него вышла та, которую я все три года игры считал идеалом женской красоты. В отличие от наших предыдущих встреч, у меня не было желание упасть щенком перед Настей и

тереться о ее ноги. Меня сейчас занимал другой вопрос: сколько же ей лет? Предположим, она начала играть в четырнадцать, как только стала условно совершеннолетней. Лет десять ей точно должно было потребоваться на то, чтобы добиться текущего положения. Итого, ей минимум двадцать пять. Если не больше.

- Ну, здравствуй еще раз, Махан, - Анастария поправила волосы и закрыла глаза. Через несколько секунд у нее поднялась бровь от удивления, наверняка сейчас читает условия задания Вестника, после чего по кустам, в которых мы сидели, раздался смех.

- Ай, как красиво. Ох, Махан...., - Анастария не переставая смеяться, захлопала в ладоши, - если в Барлионе будет конкурс на самую эпическую подставу, у тебя не будет конкурентов! Красиво, очень красиво! И главное, все честно!

- Анастария, Император возлагает на Вас свои надежды, - перебил ее Вестник. - Я должен Вас покинуть, - Вестник кивнул головой, создал портал и исчез, оставив меня один на один с веселящейся трехсоттридцатиуровневой девушкой.

- Насть, кажется, ты преувеличиваешь, - улыбнулся я. Слишком заразительно смеялась паладинша.

- Конечно, преувеличиваю! Умудриться продать ссылку минимум на четыре недели за такие деньги, нужно очень постараться. Но у тебя получилось! Расскажи хоть, как ты их нашел?

Особой тайны не было, поэтому я рассказал, как за мной охотились ПК-шеры, как встретил гоблинов, попросил у них помощи.

- Если бы своими глазами не видела, никогда бы не поверила. И почему ты все время оказываешься в центре таких интересных событий? У тебя что, медом намазано одно место, что приключения на него летят как пчелы? Ладно, не напрягайся, шучу. Что сейчас делать будешь? Я так понимаю, сидеть мне тут до тех пор, пока ты свое задание не закончишь. Даже не пробую предлагать помощь: слишком дорого это клану обходится, - улыбнулась Настя.

- Вернусь в Колотовку и оставшиеся четыре недели попробую не вылезать оттуда. Тройка уродцев скоро оклемается, захочет справедливости, эти неадекваты начнут демонить. Отсижусь в безопасной зане.

- Колотовка относится к безопасной зоне? - удивилась Анастария.

- Насколько я понял, нет. Условно безопасная. Но мне и этого хватит.

- Да, хватит, - еще раз улыбнулась Анастария и принялась

раскладывать вещи. - Поможешь мне палатку разбить, или тебе бежать нужно?

- Вообще-то нужно, но пару минут найти смогу. Что делать?

Анастария достала из мешка большой сверток и протянула мне. Ух ты! Палатка Рейнджеров средиземья! Ставишь такую в лесу и можно не беспокоиться о безопасности: увидеть палатку можно только в одном случае: если на нее наткнешься носом. Или разрешение от владельца есть. Или если ты Охотник и включил режим поиска гуманоидов. Или... В общем, найти можно, но способы были не простыми.

Поставив палатку и развесив в округе сигналку, Анастария посмотрела на меня и внезапно попросила:

- Махан, я понимаю, что ты фигурки просто так не отдашь, но можешь их хотя бы показать? Столько раз видела подделки, но сейчас есть возможность увидеть оригинал. Я же себе не прощу, если хотя бы их не увижу.

Так. Что-то непонятное твориться. С чего вдруг Анастария превратилась в хорошую девушку, ссылающуюся на свое желание? Что-то тут не так. Показать? Ни за что!

- Насть, мы с тобой договаривались, что фигурки ты получишь только тогда, когда составишь грамотное соглашение. Условия мы обговорили. Где оно? Что-то я не вижу. Нет соглашения, нет фигурок. Ты же юрист, должна понимать.

- Я не юрист! С чего ты такое взял? У меня хоть и есть два высших образования, но юридического среди них нет.

- Да? Странно, насколько я знаю, весь Малабар говорит о тебе, как о юристе. А какая у тебя вышка? - теперь стало понятно немного с возрастом девушки. Второе образование нельзя получить параллельно. Только после первого. Выходит, если у нее их два, то отучилась 10-11 лет, что выводит Настю на 28+ лет. Блин, чем я себе голову забиваю?

- Институт радиоэлектроники и экономический. Сейчас на маркетолога учусь.

- Да ладно. Назови правило Кирхгофа.

- Какое из двух? - засмеялась девушка, - Махан, мне нет смысла врать.

- Извини, сглупил. Просто разрыв шаблона произошел: красивая девушка в институте электроники... Ты же учиться народу не давала.

- Ты считаешь меня красивой? - потупила взор Анастария. Ох, как играет! Мне до ее уровня еще тренироваться и тренироваться!

- Ну.... Ладно, полетел я. Успехов тебе в борьбе с монстрами.

- Подожди, - Анастария встала, сделала неуловимое движение рукой, словно активируя ауру, после чего выдохнула и сладким голосом, который я слышал в амулете, проговорила, - подари мне фигурки Воинов орков, а? Они же тебе не нужны, а мне пригодятся.

- Насть, мы же уже это обсудили, - я вначале не понял, что хочет девушка, а когда до меня дошло, то чуть не перехватило дыхание от возмущения. Она использует свой яд! На мне!

- Ну пожалуйстааа! Я буду тебе оооочень признательна!

Нда... Все же я был о ней более лучшего мнения. Неужели ей эти фигурки так нужны, что она готова рисковать?

- Настя..., - у меня в голове родился план, но для его реализации мне нужно поломаться.

- Маханчик, я тебя очень прошу. Подари мне их, - Настя старалась по полной, даже покраснела от напряжения. Все, пришла пора действовать.

- Настенька..., - я упал на колени перед девушкой. Держись, зловредность. Фигурки тебе нужны? Посмотрим, как смог перенять твои уроки актерского мастерства. - Настенька, золотце, - я принялся делать то, о чем мечтал с того момента, как узнал про эту девушку: захватил ноги в объятья и стал подниматься выше, наглейшим образом исследуя игровую куклу девушки. - Настенька...

- Махан, фигурки! Ты забыл? - на лице Насти явно была нарисована гримаса отвращения, но меня это только забавляло. Понимаю, что это цифровая копия девушки, что у нее наверняка отключены фильтры и она не чувствует моего прикосновения, однако глаза же все видят!

Мне потребовалась минута, чтобы подняться на ноги, удерживая Анастарию в объятьях. Девушка даже не пыталась сопротивляться, она была уверена, что я полностью под действием ее яда. Сейчас будет птица обломинго! Хотя, стоит признать, Настя приятна на ощупь!

- Махан! Фигурки! - с нажимом повторила она, когда между нашими лицами осталась буквально десяток сантиметров. Наклонившись к уху, я прошептал:

- Хрен тебе, а не фигурки, красавица. Попробуешь еще раз так сделать, позову Вестника и скажу, что ты пытаешься получить контроль над моим персонажем. Рассказать, что будет?

Тут я увидел то, ради чего разыграл весь этот спектакль, ради чего падал на землю. В глазах паладинши рождался страх. Страх того, что она всего лишь пешка в этой игре. Черт, а приятно!

- Как? - прошептала Настя. - Против этого нет

противоядия...

- Ты умная, сидеть тут долго. Попробуй догадаться. А теперь пока, - наклонившись, я поцеловал ее в губы. Буду считать это бонусом. Какой бы она не была в реальности, сейчас у меня в руках находилась очень красивая испуганная женщина. Грех было не поцеловать. Жаль, что ответа не получил. Было бы очень приятно. Но и так сойдет.

Я отпустил обескураженную девушку, достал один из свитков, полученный от владетеля и активировал портал. Пора возвращаться в Колотовку. Принимать стадо коров, закрывать задание, топать к Елизавете, выводить ее на чистую воду и готовиться к схватке с туманником.

- Махан! - раздался крик Анастарии, когда я практически нырнул в портал. Посмотрел на сверкающие глаза девушки и удивленно поднял бровь. - Кто ты?

Глава 11. Туманник и новые открытия

Свитки подвели: я вышел из портала прямо в центре площади Колотовки, там, куда обычно бросает без четкой привязки к месту. Жаль, решить вопрос с координатором прямо сейчас было бы хорошо.

- Махан! Ты уже вернулся? А как же коровы? - рядом со мной появилась Тиша.

- Неужели они еще не вернулись, - удивился я. По моим прикидкам стадо должно быть уже на месте.

- С чего вдруг..., - начала Тиша, как подбежавший стражник ее перебил:

- Там.... Это.... Коровы пришли, - проговорил он, задыхаясь от бега. - Мы не пойдем за ними.

- Почему? - нахмурила лоб девушка.

- Гоблины и Дикая стая. Они возле коров крутятся, словно чего-то ждут.

Вот же блин. Неужели конвою был дан приказ сдать стадо с рук на руки? Как на меня в селе посмотрят, когда я начну говорить на языке гоблинов? Как бы на вилы не подняли. Нужно мосты развесить.

- Махан, что делать? - голос дочери Старосты стал взволнованным. - Отец занят, братьев нет, Кондратий тоже уехал. У нас некому к гоблину идти.

- Я схожу. Как раз знаю язык гоблинов, поговорю, узнаю, что хотят. Может, извиниться пришли, а вы боитесь. А где все? - тут только до меня дошли слова Тиши.

- Братья поехали ловить туманника...

- Кого? - переспросил стражник, который все еще ошивался возле нас.

- Не важно. А Кондратий поехал по селам чинить вещи. Так, правда, сходишь?

- Схожу, не переживай.

Дикая стая кружилась вокруг кузни, стараясь не приближаться к воротам. Бедные коровы, с дикими глазами от такого соседства, жались к частоколу, угрожая его продавить своим весом, но я не переживал на этот счет. Это не реальность, в Барлионе хлипкий на вид заборчик может быть ничем не пробиваемой стеной. Ни одна корова не пройдет.

- Принимай стадо, - проговорил один из гоблинов, как только я вышел из ворот. - Было сказано передать тебе лично, мы возвращаемся, - после чего повернулись и побежали от села. Я растерянно стоял и смотрел на уменьшающееся облако пыли, как ворота вновь открылись и оттуда высыпал народ.

- Что они сказали? - сразу начала пытать меня Тиша.

- Извинились. Сказали, что ошиблись, больше так не будут, - откровенно соврал я. Вряд ли кто-то кроме меня понял, что пролаял гоблин.

- Пересчитайте коров, - наконец появился Староста, которого оторвали от дел. - Нужно быть уверенными, что вернулись все.

- Десятка нет, - сразу донесся до нас чей-то крик. - Эти зеленые морды десять коров присвоили.

Тиша со Старостой заметно погрустнели.

- Очень плохо, - проговорил руководитель села, - минус десять коров сильно ударит по нам. Нужно закупить недостающие в Дальгоре. Но это наши проблемы, спасибо тебе, Махан. Ты честно выполнил поручение.

Задание "Возвращение стада" выполнено. Процент выполнения: 80%. Получено: +100 Репутации с Провинцией Кронг, +80 Серебряных монет, +300 Опыта.

Всего-то? Стоило ради такой смехотворной награды бежать за стадом? Как-то я рассчитывал на большее. Я еще раз прочитал условия задания: Вариативное.

- А сколько стоит одна корова в Дальгоре? - спросил я у уходящего Старосты.

- Пять тысяч голова. Но, наверняка, смогу скидку 30% получить, если куплю всех десять сразу. Только где взять столько денег? Нет у меня сейчас столько. Думать буду.

Вот же засада! Чертов имитатор, отвечающий за выполнение этого задания! Даже посчитал те деньги, что у меня забрали автоматом. Скидка 30%. Это что, я гоблина развел просто так? А если ничего у владетеля замка не потребовал, свои золотые пришлось бы доложить? Интересные задания в этой области!

- Подождите, - остановил я руководителя и протянул ему ту сумму, что получил от гоблина в замке Картоса, - держите, думаю, что часть вины лежит на мне. Не смог я вернуть все стадо.

С одной стороны: легко пришли, легко ушли. Но с другой стороны: 35 тысяч золотых в минус. Я даже не старался думать, что я делаю, когда отдавал деньги. А главное, зачем я это делаю, если у меня в Анхурсе тройка народа живет впроголодь. Мажор, однако!

- Мне нечего дать взамен, - заметно сглотнул Староста, жадными глазами смотря на деньги. - Я могу обещать только одно: если у Вас будет нужда, я приду на помощь.

- Держите уже! Я это делаю не для чего-то, а из-за того, что, - сам не понял, что сказал, но звучало красиво. - Придет время, сочтемся.

Получено: +500 Репутации с Провинцией Кронг, +500 Опыта, +2 всем основным Характеристикам.

Настала моя очередь стоять с открытым ртом. Репутация это, конечно, хорошо, с Кронгом я уже до Дружелюбия поднялся, но вот +2 ко всем основным характеристикам.... Это супер! Пускай и немного, зато в твердой валюте статов! Я-то думал, что такие задания существуют только с сотого уровня! Как же приятно иногда ошибаться. К тому же обещание помощи от Старосты. Что-то мне подсказывало, что она мне пригодится, когда узнаю, кто такой Координатор.

- Я слышал, у Вас проблемы с Елизаветой, - когда я смог поднять челюсть с земли, спросил Староста. И откуда он все знает? - Вам нужно новое жилье?

- Нет, думаю, что сейчас схожу к ней и мы найдем общий язык. Но спасибо за заботу.

- Если что, обращайтесь, я буду у себя, - заметно повеселевший Староста отправился к себе. Все, пришло время выяснять, кто такая Елизавета.

***

- Я же сказала, не приходить сюда больше! - едва я вошел в ворота, раздался гневный окрик Лизы.

- Сказали, не спорю, - на всякий случай я посмотрел уровень Привлекательности. 83 единицы. Для разговора хватит, а там посмотрим. - Только пока мы не поговорим, я отсюда никуда не уйду. И нечего так демонстративно отворачиваться, не для того я пригнал стадо назад, чтобы со спиной разговаривать.

- Вы...Ты пригнал стадо? - в голосе женщины появилась неуверенность, на которую я решил надавить. - А люди?

- С людьми хуже. Измененных уже не вернуть, они навсегда стали гоблинами, но жители Колотовки не будут терпеть лишения. Мне кажется, право поговорить я заслужил. Давайте расскажу, что да как, а потом решайте, выгонять меня, или нет. Нельзя принимать решения сгоряча, жрица.

От последнего слова Елизавета вздрогнула.

- Я.... Я больше не жрица. Богиня отвернулась от меня.

- Конечно, отвернулась. И при этом своим гневом ты откинула меня в Неприятие со жрицами Элуны. Как бывшая жрица, от которой отвернулась богиня, может снимать расположение? При этом сразу на громадное значение. Признайся, ты была Верховной? - последней фразой я решил пошутить. Верховная жрица - высшая ступень иерархии, насколько я помню и сместить ее с поста - практически невозможно.

- Да, - в глазах Лизы появились слезы. - Десять лет назад я была Верховной жрицей Элуны Анхурса. Но меня сместили, как только.... Ты врешь, не могла я снять расположение! - в конце концов Лиза закричала.

- Мама, что с тобой, - из дома вывалился Оглобля. - Махан, привет. Это ты маму обижаешь?

- Все нормально, сынок. Все нормально, - утирая слезы, проговорила женщина. - Просто Махан рассказал мне сказку, в которую я едва не поверила. Все нормально.

- Сказку? - Ничего себе пошутил! Верховная жрица! Настала моя пора возмущаться. - Нет, уж! Смотри! - я совершил то, что никогда бы не стал делать с другим игроком: предоставил полный доступ к таблице репутации. По ней можно сразу понять, с кем встречался, с кем общаюсь. - До встречи с тобой Шаман Махан никогда не встречался со Жрицами Элуны. И пусть Император мне будет свидетель, - призвал в свидетели самого

опасного арбитра Барлионы. Вокруг меня мгновенно образовалось светлое облако, тут же рассеявшееся, не причинив никакого вреда. Призыв Императора в свидетели - один из крайних аргументов в общении как с игроками, так и НПС. Призвать Императора могут только свободные жители, ну, или те, у кого нет красной повязки. На руднике такая штука мне бы очень пригодилась, особенно когда Бат первый раз меня подставил, забрав Крысиные шкуры. Когда игрок призывает Императора, запускается специальный Имитатор, который анализирует слова вызова, поднимает логи игры, проверяет справедливость или несправедливость слов, после чего окружает игрока светлым куполом, показывая, что он прав, или темным, вешая трехмесячный дебаф на -50% ко всем характеристикам. Кроме того, обладатель темного купола получает уникальную плюшку: минус 10% уровней. Все игроки были ознакомлены с правилами, особенно с этим, поэтому претензий не разу не было. Хотя, у меня сразу возникла мысль: заключенных никто с правилами не знакомил, их сразу помещали на рудники. Нужно будет написать в техподдержку, что у них дырка в этом вопросе. Неужели они не проработали вариант выхода с рудника, снятия повязки и вызов императора в свидетели? Или это конкретно меня не знакомили с правилами, так как я играл ранее. Так, это не важно. Передо мной стоит ошарашенная жрица Элуны, огромнейшими глазами читая мою таблицу репутации. Согласен, там много чего интересного можно увидеть.

- Ты знаешь Императора? - не такого я вопроса ожидал от Лизы, когда она пришла в себя.

- Нет. Это мне Вестник выдал, - смысла обманывать женщину не было.

- Вестник не может увеличивать расположение с Императором без его ведома, уж в этом мне поверь. Недаром я была... недаром я жрица Элуны!

Ваша репутация со жрицами богини Элуны увеличилась на 1 000 пунктов. Текущий уровень: Нейтрально. До Дружелюбия 995 пунктов.

- Прости меня. Нам действительно нужно было поговорить в самом начале. Возможно, смогли бы избежать того, что случилось. Пойдем, не будем повторять прошлых ошибок. И, Махан, - повернулась ко мне жрица, - продолжай называть меня Лиза. Мне нравится.

- Все началось десять лет назад, - начала женщина, когда мы разместились в доме. - Мой супруг был одним из помощников Советника Брала, а я, как уже знаешь, Верховной жрицей Элуны. До мужа дошла информация о планах Картоса по захвату Малабара. Вначале мы решили, что это неудачная шутка, но постепенно у нас росла уверенность в правдивости полученной информации. Мы известили Брала, но над нами только посмеялись, назвав паникерами. Ни он, ни другие Советники, к которым мы обращались в тщетной попытке достучаться, не воспринимали нас всерьез. Тогда мы пошли напрямую к Императору, минуя Вестников и Советников. Император выслушал нас, после чего...., - Лиза горько вздохнула. - Нас изгнали. Как паникеров и угрозу целостности Империи. Супруга назначили Старостой Колотовки, а меня лишили сана. Восемь лет мы управляли этим селом, пока супруг не исчез. Вот вся наша история. Про проклятие земли я тебе уже рассказала: два года назад я заметила, что наши земли, да и земли соседних сел, я тогда начала ездить между селами, выбирая себе новое жилье, начали портиться. Кто-то на них накладывает проклятье. Обратилась к Старосте, но он ничего не мог сделать, магия вне его понимания. Ему главное, чтобы коровы были, волки их не ели, да люди были целыми. К жрецу Власта даже обращаться не стала. Ему кроме вина ничего не надо. Написала письма своим бывшим сестрам с просьбой о помощи, но получила отповедь о том, что хватит выдумывать несуществующие проблемы. Хотела поговорить с обычными жителями, но подумала: а зачем? Им некуда уходить, они бы меня даже слушать не стали. Тогда я и решила самостоятельно встать на защиту Колотовки. Каждые семь дней развешиваю благословение Элуны на жителей нашего и всех близлежащих сел. Через несколько месяцев появился туманный монстр, который старался сбить меня с концентрации. Кто-то в селе его призвал. А это означает только одно: в селе появился предатель. Тот, кто хочет погрузить нашу область в пучину тьмы. Я никому не могла доверять. Поэтому, когда появился ты и стал рыскать в поисках монстра.... Мне показалось, что все ради тебя задумано и было. Даже обрадовалась, когда Староста подселил ко мне. Думала, что ты на виду будешь. Как же я ошиблась....

- А я вначале считал, что ты и есть туманный монстр, а затем, что ты Чернокнижник, который его вызывает, - растерянно проговорил я. Обалдеть можно - передо мной сидит Верховная жрица Элуны, пускай и бывшая. - Вот и решил тебя поймать, чтобы ты не смогла вызвать туманника. Тоже молодец, мог же спокойно с тобой поговорить.

- Я не Чернокнижник!

- Да понял уже. Оба мы красавцы. Что делать будем?

- Не знаю. Сегодня планирую развесить благословление заново, всего день без него, а многие уже начали деградировать.

- Неужели у тебя под подозрением все село?

- Почему же все? Несколько раз я со Старостой и его семьей пыталась поймать туманника, как ты его называешь, но у нас ничего не получилось. Ты знаешь, что они..., - запнулась Лиза, вопросительно посмотрев на меня.

- Воргены? Да, знаю. Мы тоже два раза пытались вместе работать, но первый раз я за тобой следил, а второй - охотился.

- Ты за мной следил?!

- Как бы еще узнал, где ты колдуешь?

- Я не колдую! Я благословляю!

- Не так выразился. Кстати, а почему на кладбище?

- Кладбище осталось единственной неосквернённой областью. Храм защищает.

- Кстати, а что значит фраза, что твой муж пропал?

- То и значит. В один прекрасный день он вышел из дома и не вернулся. Граница со Свободными землями очень опасна, часто встречаются монстры. Мы очень долго ждали, пока не сообщили о произошедшем в Дальгор. Я пробовала вызвать его с помощью магии, но без амулета Верховной могу только благословлять. Или, как оказалось, изменять отношение других сестер. Так что о судьбе супруга я ничего не знаю, - грустно проговорила Лиза. - Да и смирилась я уже. Два года прошло, как-никак. Автондил растет, стараюсь научить его всему, что знаю сама. К магии он не приспособлен, зато воинское искусство на высоте. Да и правила поведения пригодятся в жизни. Когда он подрастет, может отправиться в большой мир. Это мне туда нельзя вернуться, на детей ссылка не распространяется.

- А вас изгнали навсегда? Или на какой-то срок?

- Навсегда. Мы можем вернуться только в одном случае, если Император признает, что мы действовали по его указу. Но он никогда этого не сделает. Кто я такая, чтобы обо мне думать. Так что жить мне здесь всю оставшуюся жизнь.

Я вытащил из мешка одно интересное кольцо и посмотрел на его свойства: *Податель сего кольца действует по моему распоряжению и на благо Малабара*.

Момент истины.

С одной стороны, в руках у меня лежит минимум миллион золотых монет. Примерно за такую стоимость можно продать кольцо тем, кому запрещено входить в замок Императора. По сути - полная индульгенция. Исправление ошибки. С другой стороны,

передо мной сидит женщина, пускай НПС, которой нужна помощь. Которая уже не надеется ее получить. И которая является Верховной жрицей Элуны. Если она вернется в Анхурс, то обязана вновь занять этот пост. Что лучше - миллион золотых или иметь в должниках Верховную жрицу верховной же богини? Хороший вопрос, не могу на него дать ответа. Нужно думать.

- Махан, что-то случилось? - настороженно спросила Лиза. - Я как-то тебя расстроила?

- Нет, что ты. Просто задумался, - я убрал кольцо обратно в мешок. Ему сейчас не время. - Предлагаю через шесть дней ловить туманника вместе. Еще и Тишу с собой возьмем. Зайдем с одной стороны села, а с другой Староста с сыновьями. В этот раз мы его точно поймаем. Что скажешь?

- Знаешь, я согласна. Сегодня вешаю благословение, его хватит на семь дней, так что в ночь появления туманника буду свободна. Насчет Тиши ты хорошо придумал. С Воргеном будет спокойнее. Со Старостой сам договоришься, или мне?

- Сам схожу. Так что, я могу у тебя дальше проживать?

В ответ Лиза только улыбнулась. Но улыбка и глаза были такими многообещающими, что я непроизвольно сглотнул, чем вызвал уже заливистый смех симпатичной жрицы.

Утром следующего дня я решил заняться самым важным делом для любого игрока. Прокачкой. План повышения уровней был прост: если мобов в округе нет, то их нужно сделать. А сделать моба я могу только из одного существа этой игры - Дракоши. Дуэль между разумными существами никто не запрещал, Тотем разумный, поэтому наверняка с ним тоже можно биться. Чем он хуже? К тому же, нужно разобраться в его настройках, вдруг там есть что-то интересное. Договорившись со Старостой по поводу общей масштабной облавы на туманника, я отправился в лес. Кроме семьи Лизы никто про Дракона не знал, поэтому светить его лишний раз не хотелось. Маленький он еще.

Удостоверившись, что остался один, вызвал Тотем и сразу залез в свойства.

Окно характеристик Тотема "Дракоша"

Количество опыта	1052 из 25200		
Раса	Дракон		
Уровень тотема	36		
Количество жизни	210		
Количество маны	220		
Направление	не выбрано		
Характеристики	Шкала	База	+ Вещи

Выносливость	72%	3	3
Сила	2%	2	2
Ловкость	24%	10	10
Интеллект	41%	4	4
Свободных очков характеристик			72
Наносимый урон			30
Защита от урона			36
Защита от яда			100%
Количество переносимых игроков			0
Коэффициент ускорения 1			1
Коэффициент ускорения 2			1
Коэффициент ускорения 3			1
Коэффициент ускорения 4			1
Коэффициент ускорения 5			1
Коэффициент ускорения 6			1

Не так уж у него много настроек. К тридцать шестому уровню Дракоша получил 72 свободных очка характеристик, получается, 2 за уровень. Маловато. За время игры с Оглоблей выросла только Ловкость и Выносливость. Со мной прокачал Интеллект. Что такое Коэффициент ускорения и почему их 6 штук - непонятно. То же самое и с Направлением. В надежде посмотреть свойства последнего, я нажал на ячейку, и предо мной выскочило окошко со списком: Огонь, Вода, Воздух и Земля. Опа! Выбор направления развития Тотема. Если я водник, то....

Выбрано направление развития Тотема: Вода. Внимание, проводится модифицирование Тотема.

Дракоша прекратил крутиться вокруг своей оси и удивленно начал осматривать возникающий вокруг него щит.

- Что это? - немного испуганным голосом спросил Тотем.

- Не переживай, все хорошо. Будет немного больно, ты уж потерпи, - мне вспомнилась моя модификация, поэтому решил предупредить Дракона.

- Хорошо, я не... - что Тотем будет "не", я не успел услышать, так как купол накрыл его со всех сторон.

Образовавшаяся конструкция поднялась над землей где-то на метр, после чего стала ярко красной, по ней пошли всполохи огня и через пару секунд над землей висел горящий двухметровый шар. Я не успел насладиться вторым солнцем Барлионы, как на всю округу раздался дикий рев Дракона. Рев был такой пронзительный, давящий, угнетающий, что у меня непроизвольно подкосились ноги и я свалился на землю. Перед глазами стройной цепочкой забегали строчки оповещений, что появилась та, или иная неприятная способность. Взглянув на список дебафов, я выпал в осадок. Это сделал мой Тотем?

Оглушение. Время действия 60 секунд. Не действует на владельца, либо дружественную ему группу игроков.

Немота… Страх… Уменьшение уровня брони….

Всего успел насчитать около десяти отрицательных эффектов, которые вешает мой Дракоша, прежде чем они пропали. Неслабо! Нужно будет этим пользоваться при прокачке на мобах.

Через какое-то время рев Дракона захлебнулся, а огненный шар начал затухать. Вначале исчез огонь, поверхность стала ярко-желтой, затем просто желтой, после чего преобразовалась в голубой, и по ней начали бегать струйки воды. Шар превратился в огромную водяную каплю, по которой бешено носилась вода. Прошла еще пара минут, уже без дикого рева Тотема и капля опустилась на землю, скомкав и разорвав траву. Раздался негромкий хлопок и все исчезло, оставив на земле мой Тотем, который, тяжело дыша, приподнялся на передних лапах и начал себя осматривать. Если до модификации Дракон был сплошного черного цвета, то сейчас передо мной сидел яркий темно-синий Тотем. Я шумно вдохнул воздух. Оказалось, что все это время простоял, затаив дыхание, даже полоска "Без воздуха" успела дойти практически до конца…

- Если это немного, что в твоем понимании больно? - до меня донесся хрипящий голос Тотема.

- Если бы я сказал, что будет очень больно, тебя бы это обрадовало?

- Нет, но…

- Тогда давай забудем. Теперь ты - Черный Водяной Дракон. Сиди смирно, буду смотреть, что тебе можно улучшить.

Имеющиеся свободные очки я поровну распределил по всем четырем характеристикам. Дракошу нужно развивать во всех направлениях. Что меня порадовало, так это наличие колонки "+Вещи". Это означает, что на Тотем можно подбирать одежду, улучшающую его характеристики. Вытащив из мешка одну из созданных цепочек, я попробовал надеть ее на Дракошу, но получил сообщение, что вещь не подходит к данному существу. Блин. Что же носят Драконы, если в них никто не верит? Где мне искать на него броню?

- Интересное чувство, - проговорил летающий питомец. За время модификации он еще немного вырос и теперь вокруг меня летал полутораметровый гибкий змей. - Такое ощущение, что внутри меня бегает вода.

- А раньше что было?

- Огонь. Я же огненный Дракон, - Дракоша остановился и задумался. - Кажется.

- Не важно, кем ты был, главное - кем ты стал, - философски заметил я. - Ладно, не будем терять время. Давай попробуем устроить дуэль друг с другом.

- Хорошо, брат. Поехали.

- Как ты меня назвал? - остановившись, я уставился на Дракона. Неужели к нему возвращается память?

- Ну... Ты же меня по-разному называешь, - если бы Дракон не был таким темным, я бы решил, что он покраснел. - Ты против?

- Нет, что ты. Просто неожиданно, - я посмотрел на все еще смущающегося Дракона, после чего продолжил, - что стоим? Дуэль!

Получен урон….

Дракоша не стал медлить и мгновенно атаковал. Вокруг меня образовалось море огня, которое не сильно, но уверенно начало пробивать меня по уровням Жизни. Что меня больше всего обрадовало, и на что я втайне надеялся, затевая Дуэль с Тотемом, - боли не было. Да, вокруг меня бушевал огонь, уровень Жизни снижался, но проклятия капсулы для заключенных не действовало: Тотем не может причинить боль своему владельцу. Здорово!

Дракоша начал со слабенькой стены огня (интересно, это нормально, что у Водяного дракона огненный урон?), чтобы случайно меня не травмировать. Я понял это, когда в ход пошли когти, зубы, рык и непонятная способность, выплевывающая струи горящей воды в мою сторону. Дракоша начал распаляться, показывая все, на что способен. До тех пор, пока урон был маленький, я не переживал за исход боя, но как только в меня начали прилетать криты по 400 урона, причем каждую секунду, начал беспокоиться. Пора отвечать.

В общем, первый бой я проиграл. Едва вошел в режим работы с духами, чтобы вылечить себя, со стороны Тотема стали прилетать плевки по 600 урона в секунду. С учетом моего уровня сопротивления, Устойчивости, одежды - просто огромная цифра. Я успел призвать только одного Духа исцеления, как в меня прилетела очередная плюшка от Дракоши. На 1200 урона! Мой уровень Жизни упал до единицы, а перед глазами возникло сообщение:

Вы проиграли Дуэль.

Настала пора думать.

Базовый урон моего Тотема составляет 210 единиц. Часть этого урона блокируется, часть прилетала в меня, как и было в самом начале боя. Затем пошла какая-то непонятная штука: урон Дракона принялся расти чуть ли не в геометрической прогрессии. Почему? Мануалы в виде гайда и форума не помогли, впрочем, как обычно.

- Слушай, - я решил обратиться к Тотему. Может он сможет объяснить, что произошло. - Почему ты в начале боя бил как маленький, а в конце разошелся так, что меня мгновенно сложило. Как-то это ненормально.

- Ты стоял и ничего не делал. Мне показалось, что у меня ничего не получается, поэтому я усилился.

- Вот с этого места подробнее, - перебил я Тотем. - Что за усиления?

- Свойство Драконов, сам только что узнал, когда биться начали. Раньше такого не было. Оказывается, у меня есть шесть уровней усиления, я дошел только до четвертого, когда ты проиграл. На первом уровне я могу усилить себя на 100%, длится усиление всего пять минут, после чего час приходится ждать, пока оно восстановится. Во время действия первого усиления, можно вызвать второй уровень. Уже на +300% урона на четыре минуты. У каждого усиления независимое время восстановления, например, второе восстанавливается два часа. Такая же ситуация и с остальными уровнями. Правда, после этого голова болит ужасно.... И лапы ломит.... И хвост отваливается...

Открыв свойства Тотема, я обратил внимание, что уровень Интеллекта вырос на 30%, а непонятные строки "Коэффициент ускорения" до 4-ки поднялись на 0,001. Описания строк не было, но теперь можно было догадаться, что эти коэффициенты влияют на время восстановления усилений Дракона.

Четыре часа дуэлей с Дракошей увеличили его всего на один уровень, а коэффициенты первого и второго уровня поднялись еще на 0,001. После каждого усиления Тотем морщился от боли, но стойко терпел. Представляю, как ему будет нелегко на 6-м уровне: +1100% к урону требуют своей жертвы. Что касается меня, то Интеллект не увеличился даже на 1%, и это несмотря на то, что Дракоша намного выше меня по уровням.

Время вызова Тотема подошло к концу, и я остался один. Ни мобов, ни Тотема. Как в такой обстановке качаться, ума не приложу. Остаются только специальности, хоть какая-то радость.

Смысла отправляться на рудники не было: Горное дело и так на максимуме, а добывать себе материалы, из которых получаются только "темные" вещи я не видел смысла. Игрокам их не продашь, хороших вещей не сделаешь, слишком они темные. Вот если бы их можно было осветлить, то..... Лиза!

Я не сдержался и побежал обратно в Колотовку. У меня же под рукой есть Верховная жрица Элуны, которая должна уметь переводить проклятые вещи в святые. У них просто как-то меняется полярность. Если нейтральные вещи тяжело благословлять, для этого пришлось бы прикладывать огромное количество сил, то поменять знак... Если сработает, то прокачка может подождать.

- Махан, что-то случилось? - обеспокоенно спросила Лиза, когда я влетел во двор. Запыхавшийся, взъерошенный, но довольно светящийся от предстоящего действия.

- Лиза, разговор есть. Пойдем.

Удивленная женщина, не говоря лишних слов, отправилась за мной. Закрыв дверь, я проверил, что в окна тоже никто не подсматривает, заставляя Лизу нервничать, прикрыл шторы и уселся за стол, где к этому моменту находилась уже подготовленная к обработке жрица.

- Махан, что случилось, - шепотом произнесла она, как только я зажег свечу.

- Лиза, на пути темноты остались только мы с тобой. Никто не знает, кто вызывает монстра, кто оскверняет земли, кто хочет погрузить нас в мрак. Но я придумал один способ устроить им всем сюрприз, - зловещим тоном начал я накачивать и без того уже ошеломленную женщину.

- И что же это? - шепот Лизы стал еще тише.

- Смотри, - я достал кусок мрамора, предварительно проверив, что он хочет быть темной вещью. - Если из этого куска сделать поделку, то зла в нашем мире станет больше. Он желает быть плохим. Но ты же Верховная жрица! Можно ли сделать так, чтобы этот камень перестал быть проклятым?

- И всего-то? - Лиза округлила глаза, - ты хочешь, чтобы я благословила этот кусок Мрамора? Зачем тебе это? Ты собрался забрасывать такими камнями монстра?

- Лиза, ты вначале сделай, а потом спрашивай, зачем, - что-то мой план трещит по швам. - Или изменить проклятую вещь в святую нельзя?

- А! Тебе нужно поменять полярность? Да, это легко. На такой камень сил должно хватить, потом около часа мне придется отдыхать. Я же бывшая Верховная. Но как тебе это поможет?

- Увидишь. Ты, главное, сделай.

Лиза взяла кусок Мрамора в руки, закрыла глаза, и вокруг проклятого материала возникло яркое свечение. Лицо женщины побледнело, осунулось, под глазами появились синие круги, но она стойко продолжала держать в руках переданный мной предмет.

- Держи, - слабым голосом проговорила жрица, протягивая мне Мрамор. - Ошиблась я насчет восстановления, часа будет недостаточно. Слишком много в нем зла, а я утратила свои силы. Мне нужно часа три отдохнуть, иначе я буду с ног валиться. Но это потом. Что ты придумал?

Я взял кусок Мрамора, который ничем особым не отличался от тех, что лежат у меня в мешке и вызвал "Определение сути". Свет, много света, счастья, радости и дружелюбия. Ни одного намека на тьму. Должно получиться.

Сосредоточившись, я вошел в режим конструктора, отодвинул в сторону сформированных Воинов дворфов, сформировал образ куска Мрамора, что держал в руке, открыл рецепт изготовления Розы и воплотил ее в камне. Обычная Каменная Роза, которую я уже неоднократно делал. И это может быть благословленной вещью? Как-то мало. Недолго думая, я разместил на основных круговых лепестках Розы образ Анастарии. Из всех моих знакомых только она подходит под понятие "Богиня". Единственное, что я сделал - убрал надменность из глаз и добавил туда душевной доброты. Причем сам не понял, как это сделал. Затем немного расширил лицо, сделав Анастарию пышкой. И носик чуть вздернул. И разрез глаз поправил. И.... В результате получилась не Афродита, богиня красоты, а какая-то домашняя, теплая и улыбающаяся женщина, какую можно встретить даже в реальности, не то что в Барлионе. Остается надеяться, что я не ошибся. С этой мыслью я открыл глаза.

Создан предмет: Благословленная Роза Элуны. (Деталь цепочки). Описание: все темные существа в радиусе 10 метрах получают -20% к характеристикам, от Элуны невозможно скрыть свой истинный облик, разумного, который носит данный предмет, невозможно проклясть. +6 Вера, +6 Интеллект. Класс предмета: Редкое.

+2 параметра специальности Ювелирное дело. Итого 25

Создан рецепт "Благословленная Роза Элуны"

Вы получили звание "Артефактор святынь". Желаете заменить звание "Артефактор проклятий"?

Репутация с Богиней Элуна увеличилась на 100. Текущий уровень: Нейтрально. До Дружелюбия: 900. Репутацию с Богиней Элуна невозможно увеличить за счет Достижения "Первое убийство"

Получено Благословление Элуны 1 уровня: +5% ко всем характеристикам. Время действия: до потери Репутации с Богиней Элуна

Согласившись с заменой звания Артефактора, я прикрепил получившуюся Розу к Медной цепочке и протянул готовое изделие Лизе, огромнейшими глазами лемура следившую за моими действиями.

- Вот как-то так, - я старался ничем не выдать, что сейчас испытываю огромное желание прыгать от радости по всей комнате. Получилось! Получилось создать святую вещь! Пускай она мне бесполезна из-за Веры, но есть масса игроков, прокачивающие себе эту характеристику и они заберут Розу за хорошие деньги. Теперь нужно организовать Лизу на то, чтобы она наделала мне благословленных камней как можно больше.

- Это же..., - запинаясь, жрица начала приходить в себя, - это же амулет младшей послушницы! Не хватает еще нескольких характеристик, но это он! Если я жрица, то...- Лиза надела на себя цепочку с Розой и в это же миг огромные синие круги под глазами исчезли, а лицо приобрело естественный цвет. Вокруг жрицы закружился небольшой ветерок, взъерошивая ей волосы, Лиза закрыла глаза, словно чем-то наслаждаясь, а на ее лице появилась улыбка. Красивая и добрая, какая и должна быть у НПС, играющего роль жрицы верховной богини.

- Богиня приняла меня обратно, - довольным голосом проворковала Лиза, - она никогда от меня не отворачивалась. Как же я была слепа...

Ваша репутация со жрицами богини Элуны увеличилась на 1 000 пунктов. Текущий уровень:

Дружелюбие. До Уважения 2990 пунктов.

- Если мы раздадим всем жителям такие цепочки, то Колотовка будет спасена, - продолжила Лиза. - Пускай я не Верховная, но даже на уровне младшей послушницы могу многое. На один камень у меня будет уходить тридцать минут, может меньше. Нужно придумать, как быстрее восстанавливать себе силы. В Колотовке жителей не много, за месяц справимся. Давай сюда весь проклятый Мрамор, что у тебя есть. Я им сейчас же займусь.

Вывалив около семидесяти кусков и пообещав, что принесу еще, я оставил жрицу. Говорить, что я рассчитывал оставить камни себе не стал. Зачем расстраивать ее сейчас. До выхода из Колотовки остается чуть больше месяца, еще успею насобирать себе камней.

Идея с Розой навела меня на мысль, что неплохо было бы продолжить делать дворфов. Все равно делать нечего. Вернувшись в Летний дом, я вытащил Лазурит, который прислал мне Хелфаер, вернулся в режим конструктора и принялся добивать Воинов. Вернее, Мастеров. Поправив некоторым одежду, которая, как мне показалась, неправильно на них сидит, я поставил рядом с фигурками кусок Лазурита. Странно. Когда я делал Воинов орков, то Малахит был в несколько раз больше фигурок, что позволило в одном куске сделать все восемь штук. Сейчас на одного дворфа уходил ровно один камень. Может, это связанно с тем, что дворфы мастера? Кто его знает....

Воплотив последнего Воина в Лазурит, я открыл глаза. Приветствуй, Барлиона, возрожденную Легенду.

Вы создали точную копию Воинов дворфов из набора Кормадонта. Степень похожести: 100%. Класс предмета: Копия.

+2 параметра специальности Ювелирное дело. Итого 27

И это все!?

Ничего не понимающими глазами я смотрел на восемь больших, примерно с кулак величиной, шахматных фигурок. Что-то сломалось, но я никак не мог понять, что конкретно. Дворфы

есть, они на 100% похожи на тех, кого нужно сделать, только до Легендарных фигурок им как.... Неужели их кто-то уже сделал? Лазурита больше не было, поэтому повторять эксперимент я не стал. Да и прошло с начала работы всего два часа. Нужно у кого-то спросить, но кроме Анастарии я никого не знал. Спрашивать же ее - себе дороже. Ничего, разберусь самостоятельно. Поймаем монстра и разберусь.

За шесть дней, что оставались до охоты на туманника, мы с Лизой ударно поработали. Каждый день она освящала порядка двадцати кусков Мрамора, из которого я в конце дня делал Розу Элуны. Репутация с богиней больше не увеличивалась, видимо, только первое создание Розы вещи благотворно повлияло на Имитатора, выступающего в роли богини. Но, не смотря на это, я очень хорошо прокачал себе различные специальности: Ювелирное дело поднялось до 42, Интеллект и Ловкость на 2 единицы, Горное дело и Картограф до очередного максимума. Можно лететь в Дальгор и увеличивать уровень специализации. Как только достиг 45 уровня Горного дела, сходил к кузне и, пользуясь отсутствием Кондратия, разъезжающего по селам, два дня добывал себе Железную руду. Зачем ей пропадать зазря. В перерывах между добычей ресурсов и созданием Роз, занимался прокачкой Кузнечного дела, выплавляя слитки. Пускай их тоже нужно будет отдать Лизе для "обеления", для прокачки специальности не имеет никакого значения, с каким материалом работать.

Наконец, наступил день массовой охоты на туманного монстра.

Шестеро разумных, своеобразный отряд быстрого реагирования, собрался в доме Старосты, чтобы обсудить план поимки.

- Нам нужно разделиться на два отряда, по три участника, - начал Староста, когда все заняли свои места. - Предлагаю следующий порядок: я с сыновьями буду в одном отряде, Махан, Тиша и Елизавета - в другом. Мы начнем со стороны ворот, вы - со стороны леса. Будем двигаться в сторону центра, кто-нибудь обязательно эту тварь увидит. У кого есть возражения?

- Есть, - вставил я свои пять копеек, - если мы будем идти одной кучей, тварь может испугаться и не напасть. Нужно разделиться и двигаться друг от друга на расстоянии метров сто друг от друга. Таким образом, мы и помочь успеем, если что, и тварь не спугнем.

- Согласна, - поддержала меня Лиза, - если разойдемся, то охватим большую территорию. У монстра не будет возможности исчезнуть.

- Принято. Теперь нужно понять, как ловить его будем?

- Прежде всего, нам нужно понять, кто это, - продолжила Лиза. - У твари туман, который не позволяет этого сделать, поэтому мы с Маханом сделали вот такие штуки, - жрица вытащила из кармана четыре Розы Элуны и положила их на стол. - Если монстр окажется в зоне действия талисмана, туман спадет.

Вся семья Старосты, как только осознала, что лежит на столе, тут же отпрянула к стенке. Еще бы - Воргены. В зоне действия амулета они должны превратиться в собачек.

- Амулеты надевать нужно только вечером, чтобы никто в селе не видел вас в естественном облике, - отметив реакцию Воргенов, пояснила Лиза. - Без них мы как без рук, поэтому придется вам с ними смириться.

- Хорошо, мы наденем, - согласился с неизбежным Староста. - Но у меня сразу возникло предложение, как эти амулеты лучше использовать.

- И как же? - заинтересовалась Тиша, все еще прижимаясь к двери.

- На тварь они действуют только вблизи. Если кому-то из вас удастся встретиться с монстром, попробуйте нацепить амулет на него. Снять святой предмет он не сможет, получит много минусов и станет более уязвим.

- Отличная идея! - воскликнула Лиза. - Так и сделаем! До выхода остался еще час, поэтому давайте решим, каким образом будем хватать монстра.

- Тварь намного больше сотого уровня, - вставил я ремарку. - Как-то я ее поймал в Костяную Ловушку сотого уровня, так она ее даже не заметила. Нужно что-то более мощное, чтобы на нее охотиться.

- Больше сотого уровня? - задумался Староста. - Это не очень хорошая новость. Ладно, сейчас придумаем что-нибудь. - Он поднялся и вышел из комнаты. Пока Лиза смотрела ему вслед, Тиша подошла к столу и взяла свой амулет. Едва он очутится у нее в руках, небольшое облако окутало девушку и, после того, как оно рассеялось, рядом с нами очутился Ворген. Вернее, Воргенша.

- Как я тебе? - Пролаяла Тиша, хрипловато усмехаясь. Низкий, грудной голос совсем не походил на тот заливной ручеек, которым говорила Тиша в облике человека.

- Обычный Ворген, - я пожал плечами. - Одна голова, четыре лапы, один хвост. Не могу уверенно утверждать, но судя по тому, что ты не чешешься, блох у тебя нет.

- У Воргенов не бывает блох, Махан, - ответил вернувшийся Староста. - Держи. Трать с умом, у меня их осталось всего шесть штук. Как раз каждому по одному.

Я посмотрел на свиток, который передал мне Староста. Заклинание "Ледяная ловушка" 300 уровня. Против такой не выстояла бы даже Анастария. Чтобы разбить ловушку изнутри, разница в уровнях должна быть не менее 40. Конечно, даже если разница всего в 1 единицу, разбить можно, только времени на это уйдет очень много. Проще дождаться, когда наступит 12 часовой запрет на блокирование персонажа. Есть такой закон в Барлионе: можно запирать игрока не более, чем на 12 часов в день. После этого срока игрока насильно телепортирует в ближайшую безопасную зону и вешает ему 12 часовой баф запрета на ПК. Ни он, ни другие игроки ничего не могут с этим поделать. Через 12 часов баф спадает и можно продолжить издеваться над игроком.

С такой ловушкой, что передал Староста, ночной монстр точно будет пойман. У него заняло несколько секунд, чтобы разбить ловушку сотого уровня, получается его уровень около 130. Три сотни - это огромная перестраховка. Запасливый, оказывается, у нас Староста.

- Ловушка действует неделю, поэтому мы успеем погрузить ее на телегу и доставить в Дальгор. Пускай Верховный маг разбирается, что это такое, - дополнил руководитель поселения.

Определившись с планами, мы выступили на исходную позицию. Ночь вступила в свои права.

- Махан, как думаешь, у нас получится? - в глазах Тиши играл азарт охотника, - У меня даже скулы от напряжения сводит. Как представлю, что поймаем эту тварь, сразу лапы сжимаются в желании задушить ее. Сколько горя она нам за два года принесла, даже не сосчитать.

- Поймаем, никуда она от нас не денется. Давайте расходиться, тварь обычно появляется в это время.

- Пойдем, Тиша, - потянула Лиза Воргена. Тиша постояла некоторое время, затем вырвалась, подбежала ко мне и лизнула в щеку, - на удачу! - После чего резко развернулась и на четырех лапах скрылась в ночи. Несмотря на ее скорость, я успел посмотреть свойства. Привлекательность 83 единицы. Чувствую, что как бы не сложилась сегодняшняя охота, меня ждет интересная неделя. Особенно в ночное время.

- Ох уж эта молодежь. Собака, а все туда же, - вздохнула Лиза и тоже пошла на свою позицию, оставив меня одного.

Ровно через десять минут, как и было условлено, я начал двигаться в сторону площади.

- ТЫ НАСТЫРНЫЙ! - раздавшийся позади голос заставил меня подпрыгнуть, - НЕУЖЕЛИ ТЕБЕ ТАК НРАВИТСЯ МОИ ПРИКОСНОВЕНИЯ? ХОЗЯИН ОЧЕНЬ ДОВОЛЕН ТОБОЙ. СТОЛЬКО НОВЫХ БОЙЦОВ В ЕГО АРМИИ, ПРИЧЕМ ЕСТЬ МОЛОДНЯК,

КОТОРЫЙ МОЖНО МНОГОМУ НАУЧИТЬ. МНЕ ПРИКАЗАЛИ ТЕБЯ УБИВАТЬ БЕЗ БОЛИ.

Появилась, гадость, не запылилась. Я быстро развернулся и посмотрел в огромные красные глаза твари. Кто же ты такая? Между нами было десять метров, поэтому амулет не действовал.

- Приказали убивать без боли? Отлично, тогда держи, - выхватив амулет, я ринулся на тварь. Даже если она меня уничтожит, я увижу, кто это. - ОНА ЗДЕСЬ! - заорал я во все горло, пока бежал. - ВСЕ НА МОЙ ГОЛОС!

Чтобы преодолеть десять метров, мне нужно было секунды две. Казалось, совсем ничего, но твари этого хватило. Вместо того, чтобы прыгать на меня, она отпрыгнула метров на десять в сторону, развернулась и понеслась в сторону площади. Ладно, беги, там тоже тебя ждут.

- ОНА К ПЛОЩАДИ БЕЖИТ! ВНИМАНИЕ! - не теряя темпа первого рывка, я полетел за тварью. Расстояние между нами неуклонно росло, несмотря на то, что я старался из-за всех сил. Ловкости мне явно не хватает, нужно ей тоже заняться. Бегать, что ли, каждый день....

Свернув следом за монстром на соседнюю улицу, я носом к носу столкнулся с тем, кого никак не ожидал увидеть темной ночью. Кондратий, собственной персоной. Он тут откуда?

- Махан? Ты чего разорался? Народ пугаешь, спать не даешь? Случилось что?

- Я... Ты что тут делаешь? Ты же поехал по селам вещи чинить, - что-то я совсем ничего не понимаю. Откуда тут Кондратий? Даже если он вернулся, он же НПС, ночью спать должен! Спокойной ночи, малыши и все такое.

- Только приехал. Слышу, твой голос орет что-то, мол, кто-то понесся в сторону площади. Вот я сюда и прибежал.

- Махан, что случилось? - подбежала Тиша. - Ты видел туманника?

- Кого? - переспросил кузнец, но я уже все для себя понял. Я вспомнил первые секунды, когда врезался в Кондратия: вокруг него начало образовываться такое же облако, как вокруг Тиши, взявшей амулет. Роза Элуны позволяла видеть настоящий облик. Кондратий - не человек.

- Не важно, - отмахнулась от Кондратия Тиша и подала мне лапу. В голове у меня в это мгновенье сошелся пазл. Кузнец не орет диким матом, что перед ним стоит страшная страхолюдина, выходит, для него видеть Воргенов не впервой. А вот Тиша...

- Ой, Кондратий, ты..., - опустив голову, прорычала девушка.

- Тиша, ты-то что тут делаешь, - начал кузнец и в этот

момент я принялся действовать. Я уже был на ногах, поэтому один небольшой прыжок, и я нацепил Розу Элуны на Кондратия. Посмотрим, ошибся ли я.

- Махан, не надо! - начала Тиша, когда вокруг Кондратия закружился туман, который через пару секунд развеялся, явив нашему виду двухметрового медведя.

- МАХАН! НЕТ! - успел прорычать этот медвежуть, пока я кидал ему под ноги ловушку. Попался, красавец.

- Стой! - Уже Тиша начала дико рычать. Почему? Она же видела, что он преобразовался! - Махан, открой ловушку!

- Тиша, с тобой все нормально? Это же туманник! Ты все сама видела!

- Он не монстр!

- Ага, он ласковый и нежный двухметровый мишка, с огромными клыками и когтями!

- Махан!

- Тиша, хватит уничтожать мой мозг. Пошли лучше на площадь, скажем остальным... Тиша, нет!

Девушка, выхватив свою ловушку, бросила мне ее под ноги. Деваться было некуда, поэтому время для меня замерло.

- Махан, только не делай резких движений, можешь тоже травмироваться, - практически мгновенно послышался голос Тиши. Для меня, как игрока тюремной капсулы, время в ловушке пронеслось незаметно. Прошла минута, или уже скоро утро, оставалось загадкой. Рядом со мной на земле валялся огромный медведь, лапа которого была неестественно вывернута. Похоже, сломана.

- Махан, позволь представить тебе Кондратия, представителя расы Оборотней. И... Он мой будущий супруг, поэтому я ему верю, как себе. Не может он быть туманником. Извини, что кинула на тебя ловушку, выбора не было.

- МАХАН, - рык медвежути мог заморозить кровь, если бы она у меня была. - ПОВЕРЬ ЕЙ.

- Я....

- На помощь! - ночь Колотовки прорезал крик Елизаветы, - Махан! Она здесь!

- Оставайся здесь, - успел крикнуть я Тише, - позаботься о нем! Потом разберемся, кто есть кто!

Крик Лизы доносился со стороны леса, где началась наша охота. Завтра утром найду Кондратия и не посмотрю, что он намного больше и сильнее меня. Набью лицо или, в его случае, наглую медвежью морду, и пускай он...

Неподвижное тело Лизы, лежащее возле частокола, остановило меня как вкопанного. Только не это! Я мгновенно ее

выделил и облегченно вздохнул: осталось 10 единиц Жизни. Из... Она 250 уровня! Кто смог победить Верховную жрицу 250 уровня? Вызвав режим работы с Духами, я принялся вливать в Лизу Духов исцеления. 10, 20, 50... Для того, чтобы полностью поднять ее Жизнь, мне потребовалось 67 Духов. И это при том, что у меня дичайший уровень Интеллекта! Что-то встречаться с туманником я больше не хочу. Словно чувствуя мои мысли, рядом со мной появился специфический запах. Монстр пришел за своей добычей!

Огромные красные глаза твари уставились на меня. Клубы тумана, окружавшие ее, немного развеялись, и я в очередной раз увидел источник своих бед последнего времени: огромные черные когти. Неужели сегодня меня ждет очередное перерождение? Достала, тварь! Что же ты делаешь в локации для игроков двадцатого уровня? Сжимая в руке Бубен и Колотушку, наивно полагая, что смогу если не победить, то хотя бы вылечить себя, я мелкими шашками пятился назад. Забор! Теперь точно все.

Конечно, можно отдать должное этой непонятной гадости - все наши встречи она проявляла завидное мастерство в выборе способа отправки меня на перерождение. То когти, то яд, то удушение. Ни разу не повторилась, сволочь изобретательная!

- Пушок, взять! - мелодичный голос прорезал окружающую нас тишину. Вокруг твари вновь заклубился туман, а мимо меня молнией проскользнула огромная туша тигра. Короткий и глухой рык, и тигр врезался в туман. Пушок? Я поднял глаза и увидел прямо над собой стоящую на частоколе девушку. Игрок! Спрыгнув вниз, она сделала несколько шагов вперед, оставляя меня за своей спиной. Защитница, блин.

- Ничего себе нубятник! Что это за хрень? - она обернулась ко мне, вопросительно подняв бровь.

- Туман скрывает свойства, поэтому понятия не имею, что это за фигня такая, - ответил я, переводя дух. Эльфийка 93 уровня, Мирида Прозорливая. Ее лицо показалось мне ужасно знакомым, но вот где я ее видел - в упор не помню! Неужели пересекались, пока я играл Охотником? Ладно, оставим все это на потом, сейчас нужно решить насущную проблему. - Осторожней! Тварь ваншотит на раз!

Мирида усмехнулась, но тут же помрачнела, обратив внимание на полоску Жизни своего питомца. Тигр то исчезал в тумане, то появлялся вновь, мелькая хвостом, вот только уровень его Жизни уменьшался с пугающей быстротой.

- Пушок, броня, хил, уклонение! - коротко бросила эльфийка и принялась посылать в туман стрелу за стрелой. Я на время забыл о битве и уставился на девушку. Сегодня день открытий какой-то! Передо мной высокоуровневый Повелитель

животных собственной персоной! Чтобы вырастить себе питомца, наподобие такого "Пушка", нужно обладать просто ангельским терпением - я смог прокачать своего только до двадцатого уровня, потом бросил это нудное дело. Слишком много игрового времени уходит на то, чтобы накормить, обучить, выгулять и вырастить себе достойного, поэтому многие игроки предпочитают не тратить силы на виртуального друга. Это сейчас, когда у меня появился Дракоша и семь с половиной лет проплаченной игры, я обязательно займусь его прокачкой. Тут же получается, что Пушок даже больше по уровню своего хозяина - тройная команда возможна только с сотого уровня питомца. Машина убийства, прям: и танк, и лекарь, и великолепный боец. При поддержке стрелами у него есть прекрасный шанс на то, чтобы дотянуть до утра, когда тварь исчезнет.

В то, что Мирида сможет победить, я не верил. Слишком хорошо узнал эту тварь за последнее время.

- Махан! - слабый стон Лизы стал для меня свежим глотком воздуха. Жива! Это главное! - Тварь здесь!

- Спокойней, я уже знаю. Ты как?

- Жива вроде. Помоги подняться. А это кто? - она указала на Мириду, кусающую губы от собственного бессилия. Тварь в борьбе с Пушком выигрывала, причем по всем параметрам. Если питомца сейчас же не отпустить, то минус десять уровней ему обеспечено. Мирида прекрасно это понимала, поэтому, когда уровень Пушка слился практически в ноль, отпустила его. Туманный монстр несколько секунд повертелся вокруг себя, еще не веря, что остался один, после чего вновь повернулся к нам троим.

- Что это за хрень такая! - закричала Мирида, не прекращая посылать стрелу за стрелой в туман.

- Я же сказал, понятия не имею. У нее двести пятидесятый уровень!

- ТРЕХСОТЫЙ! - со стороны твари послышалась усмешка и она рванулась на нас.

- Именем Элуны! Да будет свет! - одновременно с молниеносным броском твари выкрикнула Лиза, подняв обе руки вверх. Вокруг нас образовался купол яркого света, в который врезался монстр и завяз, словно муха в паутине. - Даруй же свет, великая мать....

Лиза принялась взывать к Элуне, чтобы та придала ей сил, осветила землю и прогнала тьму, затем она перешла с общего языка на какой-то чужой, я же не стал тратить время. Купол не разрушил туман монстра, его функции были сугубо защитные, но, пока туманник висел, мне пришла в голову отличная идея.

Подскочив к монстру, я с размаха впечатал ему Розой Элуны прямо в лоб.

Зря я это сделал, конечно....

Дикий крик твари был слышен, видимо, даже в Дальгоре. На меня повесились минутные дебафы: "Оглушение", "Онемение", "Обездвиживание" и еще парочка быстротечных, которые исчезли, пока я рассматривал предыдущие. Судя по удрученному виду Мириды, ей досталось то же самое. Диким рывком тварь вырвалась из купола света и перепрыгнула через частокол. Ты куда? А ну стоять! Я не успел посмотреть на ее свойства, поэтому сейчас ругал себя за нерасторопность.

- За ней, бегом! - как только дебафы спали, я принялся расталкивать двух женщин. - Лиза, тут рядом проход, которым ты пользовалась. Открывай! Мирида, вызывай Пушка, сейчас его вылечу. Давайте бегом. Она же уйдет!

- Махан! Это Склик! Опомнись! - панический крик Мириды заставил меня застыть. Склик!

- Лиза проход! - борясь с паникой, охватившей меня с ног до головы, я продолжил командовать. - Бегом! Не так страшен Склик, как его малюют! На нем амулет Элуны, мы можем его поймать и поговорить. Лиза! У тебя же ловушка 300-го уровня, как раз на него. Бегом!

+1 параметра характеристики Харизма. Итого 7

- Да, сейчас, - заторопилась жрица, а я вспомнил все, что знал о Скликах. Вот же угораздило вляпаться!

Игроки Малабара очень любили рейдить в Картосе, нападая на замки. Однажды группа из сотни игроков дошла до столицы Картоса, Безымянного города, в котором сидел Темный Властелин со своими Мастерами и Магистрами. Мастер соответствует Советнику Малабара, а Магистр - Вестнику. Рейдовая группа принялась осаждать замок и тогда в бой вступили все двадцать Магистров Картоса. В рамках своей Империи они могли переноситься в любую точку, поэтому появились в тылу нападавших. Но появились они не одни, а со своими ручными зверушками - Скликами. Трехсотуровневые твари буквально за пару минут разгромили рейдовую группу в пух и прах, не оставив даже шанса на спасение. После того, как прошла волна возмущений игроков, корпорация создала Подземелье Страха, главным боссом которой был аналог Магистра со Скликом. Первыми, впрочем, как обычно, Подземелье смогли пройти

игроки Феникса. Через год с момента старта. Связка Магистр-Склик была очень сильной.

Сам по себе Склик - огромный осьминог, который может принимать любую форму. У него безумное количество способностей, очень продвинутый Имитатор и огромнейшая способность к самообучению. Подземелье Страха было сделано особенным - уровень босса всегда был не более +3 уровня максимального игрока в рейде, поэтому даже 10-и уровневые игроки могли попробовать пройти Подземелье. Что говорить, сам пробовал, поэтому о силе Склика знаю не понаслышке.

Но, что больше всего меня сейчас расстраивало, так это то, что Склик никогда не ходит в одиночку. Он не может покинуть своего хозяина более чем на несколько километров, а это значит, что в Колотовке засел Магистр Картоса.

- Готово, - крикнула Лиза, указывая на проход. - Тварь понеслась в сторону храма.

- Почему? - я задал вопрос, хотя сам уже видел ответ. Темная кровь, видимо, капающая с пробитой головы, оставляла на земле горящие точки. И в сторону храма вела красивая огненная дорожка.

- Делаем группу! Лиза, Мирида, принимайте приглашение! Бегом, за ним! - когда девушки вошли в группу, мы рванули к храму.

- Она забежала внутрь! За ней!

- Вы куда-то спешите, дети мои? - едва мы вбежали в храм, как из-за алтаря показался жрец Власта. Закатанные по локоть рукава жреца оголяли руки, которые сейчас были в черной крови, капавшей на пол. Видимо, пробовал снять амулет.

- Отче..., - сдавлено прохрипела Лиза и рухнула на пол. Судя по фреймам, на ней дебаф "Оцепенение".

- Махан, я иду, - в храм влетела Тиша, увидела Лизу и замерла, недоуменно переводя взгляд с неподвижной жрицы на ухмыляющегося поклонника бога Власта. Хотя, какой он поклонник. Судя по тому, что передо мной стоял 400 уровневый НПС, это Магистр собственной персоной.

- Вот и все, - довольно пробормотал жрец. - Мне нельзя было вне храма бороться со жрицей Элуны, пошел бы такой магический фон, что сюда слетелись бы все Вестники. Но внутри храма я главный! Еще раз спасибо, Махан. Ты в очередной раз сделал мне подарок, - веселый, заливистый смех Магистра разнесся по зданию.

- Ты же сам мне дал задание на поиск монстра, - онемевшими губами прошептал я, но Магистр меня услышал.

- Давал. Ты должен был найти Воргена и сдать его мне. В

этом заключалась суть моего задания. Когда ты прикрыл Тишу, я был взбешен! Хотел разорвать тебя собственными руками, а не силами Склика! Я сдержался и был вознагражден! Колотовке конец. Всему Малабару конец! Картос победит!

- Махан, объясни мне, каким образом Магистр оказался в такой дали от Картоса? И куда смотрят Вестники? - Мирида, словно обухом по голове, вернула мой мозг на место. Выберемся отсюда, я тебя расцелую, эльфиечка!

- Вестники? - Магистр засмеялся. - Красавица, здесь действует зиккурат. Аккурат под этим зданием. Ни один Вестник не может увидеть, что тут творится.

- Ошибаетесь, любезный, - пришла моя пора наслаждаться. - Взываю к Вестникам, нужна ваша помощь. Желательно, сразу двоих, - добавил я, увидев, как Магистр дернулся.

Раздались два хлопка телепорта и внутри храма очутились два Вестника.

- Ты звал нас и мы пришли. Если... В атаку!

Задание "Ночной ужас поселения" выполнено.

По всему храму заходили молнии. Что круче, четырехсотый Магистр на проклятой земле, или два Вестника на своей территории? Сейчас посмотрим. Один из Вестников окружил нас куполом, поэтому ни мне, ни девушкам ничего не угрожало. Мы наслаждались красивым зрелищем.

Вестники оказались сильнее. В какой-то момент из-за алтаря вылетел Склик и вступил в битву. Но, как я отметил, на голове по-прежнему сиял мой амулет. Вестники Склика даже не заметили: несколько заклинаний и туманная тварь навсегда покинула Колотовку. Первый готов.

Еще минута и Магистр оказался связанным. Два Вестника, тяжело дыша, уселись на землю и начали что-то пить. Наверно, восстанавливали Жизнь и ману. Битва с Магистром оказалась для них не такой уж и легкой.

- Махан, благодарю тебя от имени Императора. Теперь мы знаем, кто координировал все работы...

- МАСТЕР! - раздался дикий крик лже-жреца Власта. - МАСТЕР, МОЛЮ О ПОМОЩИ!

- Мастер? Один из четырех советников Темного Императора? - Успел переспросить я, как оба Вестника застыли с остеклевшими глазами, а в храм, неспешно ступая, кто-то вошел. Я обернулся и замер с открытым ртом.

Задание "Поиск темного координатора" выполнено.

- Никогда бы не подумал, что из-за свободного жителя двадцатого уровня у нас мог сорваться такой великолепный план. Здравствуй еще раз, Шаман Махан.

Мирида непонимающими глазами смотрела на меня, а я проникся всей глубиной своей тормознутости. Как же я сразу не догадался? Ведь все было так очевидно!

Глава 12 <Финал>

- Это я удачно зашла, - прошептала пораженная Мирида. - Локация для 20-30 уровней, как же! Магистр со Скликом, Мастер... Такое ощущение, что сейчас еще и Темный Властелин появится!

Улыбающийся Мастер стоял в дверях храма, протянув одну руку в сторону Вестников. Из нее выходил светлый луч, который формировал вокруг Вестников сферу, и, похоже, вывел их из игры. Я посмотрел на уровень Мастера. Наконец-то! Теперь он был не 1*N, каким отображался у меня ранее, а 450, свойственный Мастерам и Советникам. Еще раз посмотрел на Мастера и обругал себя всеми словами, которые только знал. Вот осел!

- Да, уважаемая, здесь интересно. К тому же, в ближайшее время будет еще интереснее. Владыка долго готовил вторжение, наконец-то оно осуществилось.

- Какой смысл вторгаться в село, удаленное от Анхурса, да и от Картоса, на такое расстояние? - не унималась Мирида. - С точки зрения здравого смысла - это глупость.

- Что же вы так? Подумайте, просто подумайте. Пока будете заняты, я тоже, с вашего позволения, поработаю, - Мастер подошел к Магистру, освободил его из плена и принялся произносить какое-то заклинание. Когда он отвлекся, я судорожно начал вызывать Вестников. Нечего им прохлаждаться.

- Не утруждай себе, Махан, - прервался Мастер. - Прежде чем войти сюда, я повесил на храм купол. Вестники слышат твой вызов, но не понимают, куда формировать портал. - На груди Мастера завибрировал амулет. - Слушаю! Продолжайте наблюдение! Какие же они прогнозируемые, эти Вестники. Не понимая, куда прыгать, спасибо зиккурату, начали толкаться возле тумана. Как дети малые, ей богу. Сейчас я отвлекусь ненадолго, затем мы продолжим наше общение.

На входе в храм образовалась мерцающая пелена, после чего Мастер отвернулся и продолжил произносить заклинание. Магистр, хромая, скрылся за алтарем. Скорее всего, за ним находится вход в местный подвал. Я окинул взглядом потрепанный отряд охотников за Скликом. Лиза лежала на полу, дебаф "Оцепенение" будет действовать еще 15 минут. Мирида не шевелилась, но по ее остекленевшим глазам было понятно, что она вышла из полного погружения и сейчас усердно изучает

форумы. Либо строчит на них записи о текущей ситуации. Завидую я ей. Последний участник нашего вайп-отряда, Тиша, с двадцатиминутным дебафом "Оглушение" лежала рядом с Лизой. Странно, совершенно не помню, когда ее заморозило. Ладно, спишем на Мастера.

Вестники не знают куда прыгать? У них нет точки привязки? Плохо. Очень плохо. Неужели у них не включается мозг открыть телепорт в Колотовку? НеПиСи несчастные!

- Махан, я так понимаю, нам крышка? Давай хоть познакомимся. Расскажу тебе, почему я здесь, - начала Мирида, но я ее грубо прервал.

- Подожди! Все потом! - достав амулет связи с Анастарией, я лишь неимоверным усилием воли не раздавил его, пока жал вызов. Ну же, Настя, ответь!

- Слушаю! - усталый голос девушки показался самой музыкой. Настенька, я тебя люблю!

- Анастария, это Махан! Срочно вызывай Вестника! Вопрос жизни и смерти! - проорал я в амулет.

- Махан, с тобой все хорошо?

- Настя, бегом! Верь мне!

- Шаман, ты офигел? Мало того, что мне приходится сидеть в такой глуши, так ты еще хочешь меня перед Вестником подставить?

- Настя. Очень тебя прошу: вызови Вестника. Просто поверь мне.

Мастер не обращал на мои крики никакого внимания, а Анастария замолчала. Прошла, казалось, вечность, прежде чем из амулета послышалось:

- Взываю к Вестнику, нужна твоя помощь. Махан... Ты мой должник. Запомни это!

"Ты звала и я пришел. Если твой вызов был ложным, Анастария, ты будешь наказана. Говори."

- Вестник, это Махан! В данный момент в храме Власта возле Колотовки находятся Магистр и Мастер Картоса, а также два оглушенных Вестника. На храме находится купол, который препятствует вашему вызову, ориентируйтесь по селу! - мой дикий крик Вестник мог бы слышать и без амулета. Мне уже было все равно, что Мастер тоже меня слышал - ему крышка. Сейчас придут Вестники и со всеми разберутся. 2 против 18 - не вариант.

- Информация принята, спасибо Махан! Продержись час. Открыть прямой телепорт в Колотовку нельзя, будем делать сеть телепортов. Нужен час! Держитесь! Анастария, - это уже к девушке, - от лица Императора благодарю тебя за помощь. Как бы ситуация не решилась, ты будешь вознаграждена.

Раздался хлопок телепорта, видимо Вестник улетел по своим делам, а из амулета доносилось сопение Анастарии.

- Я думаю, мой долг списан. Когда настанет пора раздавать плюшки, попрошу Императора, чтобы твоя награда была достойной. Ладно, мне пора, спасибо тебе, - с этими словами отключил амулет. Как мне показалось, сказать что-то пафосное в этой ситуации было просто необходимо.

- Все же смог прорваться, - когда я прервал связь, то увидел, что Мастер с интересом наблюдает за мной. - Браво, Махан, браво! Прав был Гераника, в тебе есть что-то.

Я собирался ответить что-то колкое в ответ, как перед глазами появилось сообщение.

Жители Малабара!

Силы Темной Империи вторглись в Малабар! Я прошу всех героев, доказавших свою смелость, прийти на помощь. Призовите Вестника и отправляйтесь с ним в точку сбора. На время вторжения я запрещаю вражду между свободными жителями, сейчас мы должны сплотиться и действовать, как одно целое.

Выражаю свою признательность свободному жителю Империи Шаману Махану, благодаря которому заговор Картоса был раскрыт.

Спешите, время на призыв Вестника пошло.

Император.

Требование участия в континентальном сценарии: уровень персонажа не менее 280, положительная репутация с Императором Малабара.

Описание сценария: Режим ПВП отменен на 24 часа по всей Империи. Участники акции получат +200 репутации с Императором Малабара.

Ваша репутация с Императором Малабара

увеличилась на 200 пунктов. До Дружелюбия 700 пунктов.

Последнее сообщение, видимо, пришло только мне.

- Получается, что у меня есть час, - довольно проговорил Мастер. Это даже больше, чем я рассчитывал. Теперь можете тянуть время, к встрече гостей все готово. Спасибо, что напомнил про амулеты между свободными жителями. Чтобы ты не смог предупредить, что это ловушка, нужно заблокировать еще и их.

Я встретился глазами с Миридой. Судя по ее приподнятой брови, она уже успела вернуться обратно в игру, прочитала сообщение и теперь оценивающе осматривала меня с ног до головы.

- Двадцать первый уровень, да? - скорее утверждение, чем вопрос, сказала она. - И уже влез по самые нехочу?

- Меня тоже вначале удивил этот факт, - особо не церемонясь, в наш разговор влез Мастер, - признаться, я ожидал более высокого посланника Императора, поэтому в самом начале нашего общения совершил непростительную глупость, которая могла нарушить все планы. Радует, что Махан не обратил на это никакого внимания.

Я собирался начать оправдываться, ссылаясь на недостатки информации, как меня посетила гениальнейшая мысль. Такая, что даже засветился от счастья. Мастер недоуменно сощурил глаза и склонил голову.

- Что же тебя так обрадовало, любезный? - наконец, поинтересовался он. - Неужели ты нашел способ испортить мои планы?

- Конечно, Мастер, - мне пришлось играть в открытую. Как только я начну действовать, мастер может отправить меня в заморозку и план не удастся. Нужно сыграть на его любознательности. - Если вы дадите слово, что не станете мне мешать, то секунд через тридцать Вашим планам придет большой пушистый зверек.

Вначале Мастер недоуменно поднял брови, словно от сильного удивления, затем окинул храм взглядом, оценивая пелену на входу и проверяя купол, затем подумал и начал смеяться.

- Ха-ха-ха! Неужели ты полагаешь, что за тридцать секунд сможешь меня уничтожить? Даже если вы объединитесь все четверо, ничего не получится.

- О чем вы? Я что, больной на голову, чтобы нападать на того, кто в двадцать раз больше меня? Нет, в плане Вашего

Властелина есть такой недочет, что мне хватит всего тридцать секунд, чтобы все нарушить.

- План Властелина идеален. Его составляли все четыре Мастера, мы не могли ошибиться. Было предусмотрено все! Ты блефуешь, Махан. Неудачная задержка времени.

- Мастер, а давайте поспорим, - я уже был готов на все. Все равно терять нечего. - Вы не трогаете меня тридцать секунд, а я порчу вам все планы. Даже не сходя с этого места. Если я выиграю, то с Темной Империи одно желание. Если проиграю... Придумайте сами, вы же умный.

- Ты способен за тридцать секунд испортить наши планы не двигаясь с места? - на Мастера было интересно смотреть. Его распирал смех, но каким-то загадочным образом он себя сдерживал. - Хорошо! От лица Картоса, я, Мастер Наатхи, соглашаюсь на твои условия! Если ты сможешь испортить наши планы, то Империя Картос будет обязана выполнить любое твое желание. Повторяю, любое, которое в наших силах. Вплоть до того, что Темный Властелин споет тебе колыбельную песенку. Но есть ограничение - желание должно быть завязано только на тебя. Никакого мира во всем мире, прекращения вражды и прочей социальной глупости. Но если ты не сможешь, то в течение года будешь работать прислугой в замке Властелина. Тебя телепортируют в нашу столицу и ты будешь подносить еду. Всем! Целый год без роста уровней, без роста репутации! Согласен? - усмехающийся Мастер смотрел на меня свысока, полагая, что поставил невыполнимые условия. Наивные пошли НПС нынче..

- Согласен, - я, конечно, дико рисковал, но предчувствие, будь оно неладно, говорило, что план должен сработать.

- У тебя есть тридцать секунд, будущий раб.

Вы заключили соглашение с темной Империей Картос. Условия:...

- Махан, что ты делаешь? - вскрикнула Мирида, - Я тебя не для того искала, чтобы смотреть, как ты уничтожаешь все мои усилия!

Искала меня? Зачем? Ладно, все это потом.

- Взываю к Вестнику. Мне нужна помощь Советника, - на этой фразе Мастер засмеялся. Даже не так: заржал.

- Я же тебе говорил, что храм окружает купол! Ха-ха-ха. Вестники не могут прицельно сюда открыть портал! Тем более для Советника! Здравствуй, новый раб Властелина.

- Мастер, мы же уже так долго знакомы, - я вернул улыбку Мастеру, - неужели вы могли подумать обо мне плохо? - Открыв мешок, я вытащил кольцо Императора, надел его на палец и еще раз посмотрел на представителя Картоса. Как же хорошо, что я не отдал кольцо Лизе.

- Взываю к Вестнику. Мне нужна помощь Советника. Привязка - кольцо Императора!

Мастер застыл. В его глазах читалось такое удивление, что я даже пропустил момент, когда возник телепорт и из него вышел одетый в белую хламиду разумный. Представитель Картоса пришел в себя, дернул рукой, и портал со страшным хлопком взорвался. По храму пронеслась волна разрушения, опрокидывая статуи, но вокруг всех присутствующих мгновенно появился купол. На меня с девушками его кинул Советник, Мастер, похоже, защищался сам. Хотя, что ему какой-то взрыв?

- Советник, - прошипел-прорычал Мастер. - Тебе не остановить вторжение! Ты опоздал!

- Я тоже рад тебя видеть, - ответил Советник грудным голосом, сопровождаемым громовой музыкой, - ОТЕЦ.

Условия соглашения с темной империей Картос выполнены. Вы имеете право на одно желание. Чтобы потребовать исполнения желания, призовите Мастера Наатхи.

- Народ, может, объясните, что тут твориться? - судя по всему, мне все равно умирать, так хоть информацию получу, в честь какого праздника тут все происходит.

- Отец, расскажешь?

- Не смей меня так называть, - яд в голосе Наатхи запросто мог убить, будь Советник низкоуровневым НПС.

- Ладно, рассказывать не хочешь. Тогда я попробую угадать, - улыбнулся Советник. - Может, отпустишь Вестников? Не хочется затевать битву. Как не крути, ты мой отец. Предлагаю сдаться на милость Императора и ждать выкупа твоего Властелина. Нет? Ладно. Тогда начну, - Советник обошел замороженных Вестников, тронул рукой проход, загораживающий выход их храма, хмыкнул, отмечая его изящество и красоту, после чего повернулся к нам.

- Рассказывать о себе не буду, это отдельная история. Можно отметить лишь то, что я не разделял отцовское отношение к Малабару, мне нравится покой и гармония, поэтому перешел на другую сторону. Теперь о текущей ситуации. Два года назад при

загадочных обстоятельствах исчез сосланный из Анхурса муж этой женщины, - Советник указал на Лизу. - За несколько месяцев до этого в Колотовку приехал жрец Власта и предложил построить храм. Предыдущий Староста понимал, что селу нужна защита, поэтому с радостью согласился на строительство, тем более строительство велось вне села. Затем Староста исчез. Не убит, а именно исчез. Мастер Картоса наверняка знает, что на всех жителей Малабара, занимающих ответственные посты, ставится особая метка, которая сигнализирует Вестникам, находится ли разумный под контролем, живой он, или нет. Бывший Староста жив до сих пор, но его не стали искать. Указ Императора не отменен. В Колотовку был назначен новый Староста из ближайшего города, Дальгора. Представитель промышленной артели. На нем не было метки, поэтому могу полагать, что его уже нет в этом мире. Дальше буду гадать, можешь меня поправить. Магистр перехватил промышленника по дороге, у них вышел интересный разговор, после которого в Колотовку приехал новый Староста. При этом по совместительству являющийся Мастером Картоса. Жители его приняли, а Вестнику пришло сообщение, что в Колотовке появился руководитель. Первые пару месяцев отец ничего не делал, стараясь показать себя с лучшей стороны. Спроси любого жителя, наверняка скажет, что Староста Колотовки - самый хороший и хозяйственный человек в мире. Закрепившись, диверсант начал реализовывать свой план. Для начала был заложен замок, который ты, Махан, умудрился найти. Отвлекусь и скажу, что замку пришел конец. Буквально через несколько минут его не станет. После замка отец принялся очернять землю, установив в каждом селе по Очернителю. Вестники очень нервно реагируют, когда на их территории ставят такую штуку, поэтому ее прикрыли зиккуратом. Вестники знали, что где-то на территории Империи стоит Очернитель, но не могли найти, где конкретно. Удачный ход, в этом вы хорошо придумали. Цель Картоса пока туманна, но могу предположить, что в каком-нибудь архиве была обнаружена ссылка на артефакт в этих землях, отсюда поисковые отряды гоблинов. Все кончено, отец. Пришло время отвечать за свои действия.

Чем дольше говорил Советник, чем более довольным становилось лицо Наатхи. В конце он улыбался уже в открытую. Я собирался остановить словоохотливого НеПиСя, как перед глазами возникло сообщение:

Изменение статуса соглашения с темной империей

Картос. Вы не смогли помешать планам Картоса. С учетом предыдущего статуса, соглашение считается аннулированным.

- Жаль, - протянул Староста. - Я хотел бы заполучить такого раба. Махан, может, еще раз поспорим? Условия те же, только теперь у тебя будет день. День на то, чтобы помешать нашим планам, что скажешь? - Мастер забавлялся. Я не очень понимаю, что сейчас произошло, но что-то очень неприятное.

- Отец, ты проиграл!

- Глупый маленький Советник. Ты мог помешать мне, если бы сразу стал действовать. Нет, ты решил поговорить. Насладиться победой и высказать свою точку зрения. В этом отличие темной империи от вас. Вы слабы! Вы следуете канонам и никогда не заглядываете дальше собственного носа. Армия Малабара должна очень скоро появиться у ворот села. Насладись зрелищем!

С этими словами стен храма не стало. В том смысле, что здание приподнялось метров на десять в высоту, после чего было отброшено в сторону леса. На месте стен остались несколько вертикальных штырей, поднимающиеся на двухметровую высоту из земли.

- Позволь мне не доставать их, на это уйдет очень много энергии, СЫНА, - ехидно высказался Староста побледневшему Советнику. - Мне кажется, ты и так знаешь, что это такое.

- Очернители? - влез я в разговор. - Примерно такие штыри были на Очернителях, что я видел у замка.

Советник побледнел еще больше, хотя, казалось, это было невозможно.

- Отец! - с земли поднялась очнувшаяся Тиша. - Жрец Власта не тот, кто есть. Он... Брат?

- Не трогай его, - Староста подошел к дочери и поправил на ее плечах плащ. - Твоему изгнанному брату сейчас не до этого.

- Наатхи, пару дней назад ты говорил, что окажешь мне помощь, если это потребуется. Так вот, требуется. Объясни, что происходит? Версию Советника я слышал, теперь хотелось бы узнать правду.

- Почему бы нет? Приготовления все сделаны, сейчас начнется самое интересное, от нас больше ничего не зависит, поэтому пару минут можно выделить. Для начала укрепим влияние Картоса, - довольно проговорил Староста и кивнул своим двум сыновьям, стоявшим неподалеку, в сторону Вестников. Советник лишь бессильно закрыл глаза - по силе он равен

Мастеру, но обеспечить защиту Вестникам не может. Ее тут же уберет Мастер. Два молчаливых Воргена молнией проскользнули к Вестникам и в Малабаре появились две новые вакансии на эту должность.

- Нееееет! - раздался крик Тиши, когда ее браться выполнили задание. - Отец, зачем? Почему?

- Они еще и твои помощники, - прошептал удрученный Советник. - Далеко же ты пошел...

- Куда же я без них? Тиша, успокойся!

Мастер махнул рукой, и рядом с каждым из присутствующих появился небольшой стул.

- Лиза, поднимайся. Притворяться оглушенной глупо и грязно. Земля холодная, простудишься и лишишь меня удовольствия лично раздавить тебя.

- Отец, зачем ты так? - заплакала Тиша. - Что ты творишь? Это же Лиза!

Староста покачал головой, словно показывая, как же тяжело с детьми.

- Сядь и послушай меня. Кричать будешь потом. СЯДЬ Я СКАЗАЛ! - от такого громового крика сели все, даже Советник. Сейчас перед нами находится настоящий Мастер Картоса, без всех масок и уловок. - ВСЕ ГОТОВЫ! Тогда я начну, - к нему вернулся прежний стиль общения.

- Империи Малабар и Картос существуют давно. Все время между нами существовал вооруженный нейтралитет: то мы нападем, то Малабар, но никто не усердствовал. Пара деревень в одну сторону, пара в другую - все были рады и довольны такой жизни. Но пятнадцать лет назад в мире активизировались свободные жители. Они желали чего-то большего, чем просто набег за добычей. Вместо того чтобы прийти, быстро забрать понравившийся предмет, свободные жители начали устраивать геноцид. Чем виноваты гоблины, что родились зелеными? А тролли? Разве виноват маленький Варг, что ему нужно мясо, чтобы выжить? Нет, свободные жители решили, что мы темные и принялись нас вырезать. Я ходил по замкам, которые побывали в руках свободных жителей. Убиты все. Даже маленькие, еще не открывшие глаза оборотни. За что? Мы пробовали общаться с Императором, но такие мальчики, - кивок в сторону Советника, - завернули наши жалобы. Что скажешь, "светлый"? - в последнее слово Староста вложил столько ненависти, то его сын вздрогнул.

- Мы... Они... На войне всегда есть жертвы, отец.

- Жертвы могут быть на поле боя, жертвы должны быть сильными и способными ответить. Если жертва - ребенок, не важно, какого цвета кожи, это не жертва. Ради этого ты предал

наш род? Тебе нравится смотреть на муки младенцев?

- Нет! Я ушел из-за политика Картоса. Вы ужасны!

- Эмоции без фактов. В этом весь Малабар. Мы решили ответить. Десять лет назад начал разрабатываться план. Я лично выступил его инициатором и главным контролером. Малабар должен понести наказание за свои преступления. С каждым набегом свободных жителей нас становится все меньше и меньше, поэтому мы решили использовать одно интересное изобретение. Преобразователи. Один из наших ведущих магов придумал способ добавить к Очернителю дополнительные функции. Кроме осквернения земли, Преобразователь изменяет всех жителей, попавших в его поле действия. Всего тридцать минут облучения, и они превращаются в представителей Картоса. Обычный селянин - в гоблина. Стражник - в тролля. Воин - в Берсеркера. Меняются все. Мне пришлось очень сильно приглушать действие Преобразователя, чтобы жители Колотовки и окрестных деревень не изменились раньше вермени. Сыновья каждую неделю ездили по деревням и блокировали действие артефакта. Но даже у них был один выходной, спасибо Елизавете, грудью вставшей на защиту своего села. В эти дни мы развлекались. А теперь, самое интересное, угадай, кто был тот маг, который изобрел Преобразователь?

- Он? - я кивнул в сторону Советника. Если следовать логике Мастера, этот вывод напрашивался сам собой.

- Два очка в пользу Махана, - улыбнулся Староста. - Совершенно верно. Мой мятежный сын придумал это чудо. Мало кто в Малабаре знает, как оно выглядит, но он узнал только по одной трубе.

- Тогда я немного не понимаю. Вы раз в неделю ничего не делаете. Но при этом по селу бегал Склик, которого вы ловили. Как-то это не вкладывается в общую картину, - рассказ Старосты был интересным, но многое оставалось непонятным.

- Ловили? Отнюдь. Мы его выгуливали и следили, чтобы он не заигрался и не натворил бед раньше времени. Склик хоть и разумный, но во время боевой трансформации может забыться. Чтобы его никто не узнал, я придумал историю с таинственным монстром села. Отправил в Дальгор весточку, получил ответ, что разбирайтесь с таинственной тварью самостоятельно. Это дало мне возможность давать поручения свободным жителям, скрыв, таким образом, внешний вид Склика. Затем я передал выдачу поручений Магистру.

- А Тиша? Почему жрец ожидал, что я ее выдам? Он же хотел получить именно Воргена, а не Склика!

- Тиша..., - Староста замолчал, посмотрел на окаменевшую

дочь и горько вздохнул. - У каждого есть свои слабости. Тиша мне очень напоминает ее мать, поэтому я не решился посвящать ее в наши планы. Слишком другое воспитание она получила, слишком она правильная, по меркам Малабара, а не Картоса. Наши устои для нее чужды. Нужно было показать ей, что свободные жители коварны и ради денег готовы предать любого, даже красивую и беззащитную девушку. Когда ты отказался выдавать ее Магистру, я был взбешен. Пришлось даже лететь в замок и устраивать там показательную порку работникам. К тому же это ее увлечение медведем...

- Ты знаешь? - со стороны Тиши послышался приглушенный писк.

- Кто бы я был, если бы не знал? У тебя еще есть вопросы? Нет? Отлично. Тогда я продолжу. В Колотовке был помещен Преобразователь и скрыт зиккуратом, чтобы его случайно не нашли. Дальше все пошло по разработанному плану. Я отправил тебя ловить волков, которые начали досаждать нашим работникам. При этом дал задание гоблинам начать на тебя охоту. Нужно было отправить нашего пузана в плен. Чтобы вы ничего не узнали, я лично ставил на него защиту. Сделано это было для того, что бы Вестники забегали, интересуясь, что же твориться в Колотовке, что они и сделали. Всего было выбрано десять районов для вторжения, на каждом из них выбрана ключевая фигура, которая бы донесла до Вестников информацию о гоблинах. Ты был единственный, кто смог взять пленника и запустить дальнейшую цепочку. Для того, чтобы подстегнуть героев Малабара, я решил построить замок, который затем станет нашей опорой в этом регионе, вне зоны действия зиккурата. Вестники должны иметь возможность самостоятельно, без вызова, прыгать к нему и наблюдать. Как только замок был готов, он был показан тебе. Торговец, которому ты имел неосторожность показать Око Темной Вдовы, стал нашим человеком два года назад. Его обработали сразу. Он слил информацию об Оке и человеке, у которого оно находится. Как и планировалось, жадные и глупые свободные жители Малабара сразу же рванули за такой добычей. Спасибо Вестнику, он не дал им тебя убить. А затем ты сделал то, что требовалось: позвал на помощь гоблинов. Тебе показали замок и ты правильно заметил, что в нем стоит четыре Преобразователя. По моим расчетам, на взятие замка у сил Малабара уйдет порядка двадцати пяти минут, после чего Вестники телепортируют их к Колотовке. Около пяти сотен свободных жителей 280+ уровня и порядка десяти тысяч Воинов и Магов личной гвардии Императора 380+. Уже двадцать пять минут находящихся под действием Преобразователя, а такого

амулета, что висит на Лизе, они не имеют. Рассказать, что будет в Колотовке через десять минут, или сами догадаетесь? Да, еще забыл сказать. Ограничения на преобразования в селах я снял. Как раз осталось десять минут. Собственно говоря, все. Девять точек вторжения будут свернуты как неперспективные, а провинция Кронг навсегда станет частью Картоса. Нам не нужно много, но показать Малабару зубки мы обязаны. Ты мог все изменить, мой ушедший сын, если бы бросил всех на произвол и остановил нападение на замок. Но уже поздно. Действие Преобразователя началось. О, а вот и наши великие воители.

С небольшого холма, на котором когда-то стоял храм, было прекрасно видно, как рядом с воротами Колотовки появился портал, из него вышел Вестник, осмотрелся, появилось еще девять порталов, и из них начала выливаться армия Малабара. Пятьсот игроков и десять тысяч НПС.

- Началось, - довольно прошептал Наатхи.

С одной стороны, я прекрасно понимал, что игрокам, особенно высокоуровневым, ничего не будет. Ну, потеряют они 30% опыта в шкале уровня, так это не смертельно. Меня пугало другое. Десять тысяч высокоуровневых НПС, которых однозначно придется уничтожать....Я даже не могу представить себе масштаба рейда, который будет организован для такой армии.

Со стороны Колотовки начали разноситься крики:

- Становись!

- Первый отряд направо, второй - налево, третий забирает центр. Свободные жители выбирают любую сторону и не мешаются под ногами. Армия, вперед!

Раздался гуд десятка тысяч голосов, которые пошли в атаку, при этом я не до конца понял, на кого. Они что, решили снести Колотовку с лица земли?

- Лиза, ты можешь остановить преобразование? - шепотом спросил я жрицу, когда армия Малабара двинулась окружать Колотовку.

- Нет, - так же шепотом ответила женщина, - будь я даже Верховной, на это не хватило бы сил.

- Получается, у Императора больше нет Личной гвардии...., - Советник задумался, а Наатхи довольно улыбался. - Отец, но зачем? Десять тысяч Воинов, конечно, сила, но не такая, с которой не смогут справиться наши герои. Ваш план был обречен на провал в самом начале. Мы не потерпим Картос на своей территории. Зачем?

- А кто охраняет дворец Императора? - подала голос Мирида.

- Личная гвардия...., - начал Советник, но тут же запнулся.

- Которая сейчас вся здесь? Или это маленький передовой отряд?

- Вся..., - на Советника в очередной раз стало жалко смотреть. - А еще все Вестники и два Советника. Возле Императора сейчас только один Советник....

- А также три Мастера Картоса, девятнадцать Магистров и один очень интересный Шаман, - радостно закончил Наатхи. - Это если не говорить про пять тысяч Темных стай. Мы немного усовершенствовали Преобразователи, сын мой. Они, кроме всего прочего, могут запрещать пользоваться телепортами. Открыть проход сюда я позволил, но теперь Вестникам будет сюрприз. Они не смогут переместиться. Два года подготовки принесли свои плоды. Император будет повержен и ему некому помочь, даже все высокоуровневые свободные жители сейчас находятся здесь, в глубокой дали от столицы. Та мелочь, что осталась в городе... Для нашей армии это пустяк. Все прошло ровно так, как и было запланировано. Наслаждайтесь поражением.

Дикий крик боли, раздавшийся вокруг Колотовки, заглушил все остальные звуки. Вокруг каждого гвардейца Императора образовался туман, а когда он рассеялся, в Барлионе стало на десять тысяч представителей Картоса больше. Высокоуровневых представителей.

- Пожалуй, все. Больше мне здесь делать нечего. Хотя.... Лиза, я обещал лично тебя придушить, нужно выполнять обещания.

- Не смей ее трогать, или ты мне больше не отец! - закричала Тиша, встав между Лизой и Мастером. - Если ты...

Советник не стал терять время, и, когда Староста от него отвернулся, нанес удар по братьям, спеленав тех в коконы.

- Бегите! - крикнул он нам, когда удивленный Мастер обернулся не него. - Пусть Малабар пропустил удар, но ты отсюда не уйдешь! Махан! Уведи всех!

Вокруг нас замелькали молнии, земля начала кипеть и подул страшный ветер. Советник сошелся с Мастером.

- Феникс, боевой порядок! Танки вперед, круговая оборона, - со стороны Колотовки начали раздаваться крики попавших в окружение игроков. Я определил голос Анастарии, которая командовала своей рейдовой группой. - Кто без клана, прочь отсюда!

- Легион! Построение альфа. Маги - купол! Плинто - танкуй. Пробиваемся в село!

- Драконы держаться! Пробиваемся в лес! Вестник, делай портал!

По всей видимости, кланы начали действовать каждый сам

за себя. Если здесь присутствуют полноценные рейдовые составы, то продержаться какое-то время против такой армии они смогут: у перевоплотившихся НПС не будет пространства и атаковать рейдовые группы они могут на ограниченном пространстве.

Сквозь лязг мечей и свист заклинаний вдруг отчетливо раздался надрывный крик младенца. Как же я забыл! Мы же с Лизой успели сделать амулеты для 80% жителей села. Они не должны преобразоваться, зато остальные 20%... Сейчас внутри Колотовки идет бойня!

- Святая Элуна, дети! - в ужасе прошептала Лиза и помчалась в село.

- Стой, куда! - на нее успела навалиться Тиша и девушки покатились по земле. - Ты не пройдешь! Тут кругом Берсеркеры!

- Там Оглобля и Матрена! - на моей памяти Лиза впервые назвала сына по местному.

- Лиза, ему уже не помочь! Смотри! Берсеркеры начали ломать ворота! Колотовка обречена! Нам нужно убираться отсюда!

- А ну всем заткнуться! - я сам не ожидал от себя такого крика, но паникующие женщины достали. - Делаю группу, быстро принимаем ее. Бегом! - я кинул приглашение Лизе, Тише и Мириде. Если первые две приняли его без всяких вопросов, то девушка-игрок демонстративно подняла бровь.

- Что ты собираешься делать, мелкий? Завалить десять тысяч Воинов?

- Красавица, - прошипел я. Все, допекли. Сейчас будет ругать и много мата. - Не хочешь идти с нами, вали лесом. Будешь задавать вопросы и оспаривать мои слова - вали лесом. Будешь строить из себя царевну-недотрогу - вали лесом. Вон, внизу толпа игроков тусуется, шуруй к ним и высказывай свои претензии. Ты мне нафиг не сдалась, пояснять свои действия я не обязан. Ты со мной? Нет? Тогда проваливай! Лиза, Тиша, за мной, бегом!

Вопреки логике и здравому смыслу, я рванул не в Колотовку, а туда, где раньше стоял алтарь Власта. Меня очень интересовал проход, в котором скрылся Магистр. Что-то мне подсказывало, что нам туда. Огненный шар, в который превратились сцепившиеся Советник и Мастер, покатился в сторону села, разметав, словно кегли, большой отряд НПС. Едва я зашел за алтарь, как обратил внимание, что в моей группе появилось пополнение - Мирида приняла приглашение.

Сразу за алтарем открылся проход, винтовая лестница которого вела в черноту подвала. Не позволяя себе включать мозг, я бросил фразу: "За мной!" и начал спускаться. Внизу лестницы

открылся небольшой проход, освещаемый парой факелов. Дождавшись затихших девушек, двинулся дальше. Буквально через десяток метров проход свернул и вывел нас в пятиметровую пещеру, в центре которой стояло непонятное сооружение. Портал, которым, скорее всего, ушел Магистр, уже практически затух. А самое главное, что в одной из стен пещеры была выемка, загороженная толстыми железными прутьями.

- Теодор! - воскликнула Лиза и рванула к темнице.

- Лиза? - человек, находящийся в нише, вскочил с земли и прильнул к прутьям. - Лиза, солнышко! Беги отсюда! Он может вернуться в любой момент! Жрец Власта - Магистр Картоса!

- Я знаю, любимый...

- Ты знаешь, как эта штука открывается? - вклинился я в разговор двух потерявших голову влюбленных. Вот любят разработчики наделать таких сцен: восстановление семьи, возвращение блудного сына и все такое. Игроки задумываются, как говорят дизайнеры, становятся более толерантными к окружающим.

- Рычаг с обратной стороны залы, - смог оторваться от Лизы Теодор и включить голову. Наконец-то. Мне сейчас очень нужен адекватный участник группы.

- Мирида, рычаг на тебе. Теодор, ты по классу кто? Тиша, хватит реветь!

- Я? Жрец, лекарь.

- Отлично. Кидаю приглашение в группу. Сейчас в ней весь наш отряд, включая Лизу. Быстро тебя вытаскиваем и выходим отсюда. Сам идти можешь или помощь нужна?

- Могу. Только какой смысл?

- Детей вытаскивать! Наверху сейчас Армагеддон происходит!

- Лиза, о чем он?

- Любимый, просто поверь. Дорога каждая секунда. Автондил и Матрена в Колотовке.

- Все за мной, - крикнул я, когда решетка взлетела вверх. Отмахнувшись от сообщения, что уровень Харизмы вырос на 10%, двинулся обратно на поверхность. Пора вытаскивать тех, на кого мы нацепили амулеты. Только как пройти всю толпу преобразовавшихся, ума не приложу.

- Хел, держись! Рик, правая сторона на тебе! Барс, хватай пятерку и левый край твой, - как только я вылез из земли, на меня опять обрушился шквал выкриков игроков. Окинул взглядом поле боя, нервно усмехнулся: игроки разбились на несколько небольших отрядов, человек по сорок в каждом, и постепенно их уничтожали. Одиночек, принявших призыв Императора, снесли

мгновенно. Держались только рейдовые группы кланов, но их теснили все дальше и дальше от села. Что не могло не радовать, так это то, что десять тысяч НПС не смогли проломать ворота в село. Хоть было и далековато, было видно, что уровень Крепости ворот был еще на половинке. Если мы попадем в Колотовку через проход Лизы, то сможем вытащить всех НПС, не подвергшихся изменению. Только, между нами и селом находился огромный отряд Картоса, окруживший бойцов Феникса и Легиона. Бойцы кланов стояли недалеко друг от друга, но вопрос об объединении, похоже, даже не возникал в их головах. Странно, им же проще будет. В каждой из групп было по два-три Вестника, которые помогали игрокам отражать атаки, а у Феникса и вовсе мелькал Советник.

Огненный шар, в который превратился Староста с сыном, стал вихрем и носился метрах в пятистах от села.

- Махан, что делать? - обреченно проговорила Лиза. - Нам не пробиться сквозь эту толпу.

Нужно было что-то решать и решать быстро. Выхватив оба имеющихся у меня амулета, Анастарии и Плинто, я отправил обоим вызов.

- ДА? ЧТО? - практически одновременно рявкнули игроки. - Кто бы ты ни был, отвали, сейчас не до тебя!

- Заткнулись и слушаем сюда! Анастария, ты рейд лидер? Кидаю тебе приглашение в группу, вступай со всеми своими. Плинто, тебе тоже самое!

- Махан, ты охренел! - взревел Плинто!

- Махан, ты знаешь, что делать? Ты где? - это уже от Анастарии.

- Времени объяснять нет. Настя, просто верь, как обычно. Я на холме, метрах в трехстах от вас. Плинто, твою мать, не отклоняй приглашение! Бегом ко мне!

- Феникс присоединяется! - крикнула Настя и у меня перед глазами появились фреймы тридцати игроков. Фрейм Хелфаера постоянно прыгал вверх-вниз, наверняка он танковал. - Настя, что ты делаешь? - сквозь амулет донесся крик Хелфаера и Рика.

- Плинто, тебя долго ждать? - мне было уже на все наплевать. Высокоуровневые они, или нет, но прежде всего они скопище неорганизованных придурков, каждый из которых думает только о себе.

- Плинто, это Анастария! Давай в группу! Согласна с Маханом, будет легче всем. Мы будем видеть ваши фреймы и сможем подлечить, если что.

- Пошли вы! Легион никогда не шел на уступки! Мы победим! - с этими словами Плинто отключил связь.

- Хрен с ним! Махан, что предлагаешь?

- Настя, дай амулет Советнику!

- Махан?

- Советник, я знаю, что Вестники не могут сформировать телепорт. В этой области работают только телепорты Картоса. У меня есть парочка. Но прежде, чем ими воспользуемся, нужно вытащить жителей из села! - что я говорю? Это же игра! Я погрузился в нее так, что уже внимание на высокоуровневых игроков не обращаю, ставлю свои условия Советнику и вообще, веду себя, словно 400 уровневый персонаж. - Если будем биться поодиночке, то нас очень быстро всех сомнут! Нужно объединяться, но другие кланы не пойдут под Феникс. Гордость не позволит. Я не из Феникса, меня они не знают. Дайте мне возможность командовать кланами в этой битве, - все, как говорится, Остапа понесло. Я сейчас таких Больших Васюков нагорожу, что сам потом буду не рад.

- Ты уверен, что справишься, двадцатиуровневый? - из амулета послышался задумчивый голос Советника.

- Придется поверить. Все равно у вас нет выбора. Маны осталось только половина, еще пять минут и бойцы Феникса улетят в Серые земли. Что будет с Советниками и Вестниками, не могу судить, скорее всего, тоже мало приятного.

Внимание игрокам, участвующих в битве у Колотовки. Руководить операцией эвакуации будет Шаман Махан, свободный житель 21 уровня. Он наделяется всеми полномочиями. Его слово - слово Императора. Срок назначения: 2 часа.

- Настя, пробивайтесь налево, - продолжил орать в амулет. - Вестники, мне нужна связь с рейд-лидером Драконов.

- Что? - приглушенный напряженный голос игрока, скорее всего одного из Драконов, раздался в амулете.

- Это Махан. В красной шапке ты?

- Да! Что хотел?

- Кидаю приглашение в группу. Сообщение читал? Если да, то никаких вопросов. Настя, пробивайтесь к ним и объединяйтесь. Замените Громла, пусть ману восстанавливает. Насть, тактикой рули сама, ты в этом лучше сечешь.

- Есть, кэп, - даже сквозь битву было слышно веселье в голосе девушки. Да, вот что значит практика хождения по рейдам! Для нее все происходящее вокруг - только игра, это я

начал воспринимать ее как действительность. Внезапно у меня завибрировал амулет Плинто.

- Ты одумался? Кидаю группу.

- Махан, это Эволетт. Легион готов присоединиться к тебе. Кидай группу мне. Что делать?

- Отлично. Нифига себе вас покорежило! Феникс, Драконы - пробивайтесь к Легиону. Им совсем плохо скоро будет, - внезапно меня посетило дурацкое предчувствие, - Настя, бабл на Хелфаера! Бегом! Второй танк, забери мобов! Держите второго танка!

Не знаю, что придумали воины Картоса, только по Хелфаеру начали прилетать плюшки по пять сотен тысяч урона. Да, он сам был достаточно толстым, порядка миллиона Жизни, с учетом всех бафов и эликсиров, но пережить такой урон элементарно не смог бы. Бабл, который Анастария бросила без всяких разговоров, десять секунд защищает цель от всех типов урона. Именно за эту способность все обязательно брали Паладинов в рейд: когда придет время большого быдыща, пал вытащит.

Через Вестников я смог присоединить к себе еще три клановых рейда. Итого, с учетом моей пятерки, перед глазами рассыпалось поле из двух сотен фреймов. Они постоянно скакали туда-сюда, на них каждую секунду загорались цифры урона или исцеления, так что вполне можно сломать себе голову.

- Всем рейд-лидерам! - крикнул я через Вестников. - Оперативное управление рейдами лежит на вас. Общая стратегия - на мне. Сейчас собираемся все вместе и выдвигаемся в сторону частокола. Настя, выдели отряд, чтобы забрать меня. Я на холме. Вперед.

- На кой нам к частоколу? В лес надо! - я не разобрал, кто спрашивал. Что, уже разговорчики в строю? Давить на корню такие вольности. В кои-то веки можно покомандовать, да еще и лучшими игроками Империи, а кто-то начал вставлять мне палки в колеса.

- Нужно попасть в село, пока туда не ворвались силы Картоса. Ворота будут держаться еще пять минут от силы. Собираем уцелевших жителей и портуемся отсюда. Бегом!

Не скажу что сильно, но игроки забегали. Объединившись в кучку из 2-х сотен бойцов, при этом видя фреймы каждого, стало на несколько порядком проще отбиваться от атак Картоса.

- Лиза, открывай проход, - я продолжил раздавать команды направо и налево. - Настя, бери своих и шуруйте к воротам. Они скоро сломаются и вся толпа ломанется внутрь. Задержите их на входе. Там узко, они по двое-трое смогут пробираться. Лиза, где проход?

У меня перед глазами постоянно мелькали какие-то сообщения, что я получил то-то, се-то, но времени, вчитываться во все это, не было. Единственное, на что обратил внимание, что за последние пять минут стал тридцать пятым уровнем.

- Махан, мы на позиции. Ворота вот-вот рухнут, ты прав, - Анастария отчиталась, когда половина игроков уже была внутри села.

- Эволетт, с тебя правая улица. Осматривай все дома, кричи, что вы от Императора, но собери всех НеПиСей.

- Партарос, твоя левая улица. Все тоже самое. Лиза, куда пошла? Беспалый, берите ее и топайте по центральной улице. Сбор на центральной площади! Советник, Вестники, вам нужно спешить во дворец. На Императора либо напали, либо собираются нападать. Мы тут и без вас справимся. Держите портал, куда он приведет, не знаю, надеюсь, что из этой области. - Я вытащил портал, который достался мне от захваченного гоблина и активировал его.

- Если ты прав, Махан, то Империя будет у тебя в долгу, - произнес один из Советников, после чего вся верхушка Малабара покинула Колотовку.

- Портал, валим отсюда! - рядом со мной раздался крик Плинто. Этого еще не хватало!

- А НУ ВСЕМ СТОЯТЬ! - никогда бы не подумал, что способен так кричать. Плинто с шайкой из десяти игроков так и замер, разинув рот. - ВСЕ НА ЗАЩИТУ!

Вы применили способность рейд-лидера "Громовой крик". Бодрость всех членов отряда повышена на 20, все основные характеристики: +20%. Время действия: 5 минут.

Отмахнувшись от очередного сообщения, оповестившего, что Харизма опять выросла на единицу, я посмотрел на потенциальных дезертиров.

- Плинто, твою налево! Ты игрок или фитюлька? Если игрок, то какого хрена тут творишь? Надоело играть совсем? Из Барлионы захотел вылететь? Встал в строй и держи проход! Если Картос прорвется, зубами ее грызи, но держи на месте!

- Левая улица зачищена.

- Правая готова!

- Махан, - на меня обрушился Оглобля. Скорее всего, никогда уже не буду назвать его Автондилом, - на меня Пушок напал! Он вдруг стал огромным, черным, страшным, порвал решетку и прыгнул на меня. Хотел разорвать! Но из твоего

подарка появился второй Пушок, только прозрачный! Представляешь, у нас на дворе сейчас дерутся два Пушка, один злой и черный, а другой добрый и прозрачный. Что с моим псом?

- Пойдем, мальчик, не отвлекай его. Ему и так сейчас тяжко, - Лиза оттащила от меня взбудораженного парня, а я посмотрел на Беспалого, лидера каких-то там Драконов.

- Сколько всего нормальных?

- Семьдесят два. Пора сваливать, ворота Феникс держит, но посмотри на стены, они уже наполовину повреждены. Скоро их сломают и всех нас положат.

- Согласен. Всем внимание! Начинаем валить отсюда! Беспалый, бери своих и готовься принимать НеПиСей. Потом остальные пойдут. Настя, вы как там?

- Хреново мы тут! Хел и Брат держаться, но мана заканчивается. Махан, согласна с Беспалым, пришло время валить отсюда. Терять опыт я не говора, и так твой дебаф висит.

- Принято! Как только половина уйдет в портал, бегом к нам. Бросайте заморозки, ловушки, все что угодно, только затормозите их. Время пошло!

Драконы прошли через портал, затем туда же отправились спасенные жители Колотовки. Осталась только Лиза с семьей.

- А вам что, особое приглашение нужно?

- Мы не можем вернуться. Если выйдем из Кронга, нас тут же убьют, по приказу Императора, - тяжело вздохнула Лиза. - Дети пойдут, а мы тут останемся. Может, сможем их задержать....

- Что же с вами со всеми тяжело-то так? На, держи, - я протянул жрице кольцо Императора. - Вали отсюда быстро! Плинто, хватай ее и дуй в портал!

- Как ты...

- Бегом! Хватит волну гнать. Взял и ушел! Настя, все, сворачивайтесь и бегом к нам.

- Идем. Хел, драйв!

Со стороны ворот несколько раз вспыхнуло, видимо, Настя применила что-то ослепляющее, и тут же игроки Феникса показались из-за поворота.

- Десять секунд, потом они будут тут, - на бегу прокричала Настя.

- Эволетт, готовься прыгать в портал, как только Феникс пройдет, - дал последнее распоряжение защитникам прохода и прыгнул в портал. Все, навоевался.

- Я последний, - прокричал Хелфаер, выпрыгивая из портала, - закрывай его нафиг!

Деактивировав портал, я устало рухнул на землю и только сейчас открыл карту, чтобы посмотреть, куда нас бросило.

Окрестности замка Картоса! Что же за невезуха такая? Всего десять километров от Колотовки!

- Замок, что с ним? Вы его полностью уничтожили? - меня очень волновала мысль о Преобразователях. Если их активировали, то Вестники не смогли построить портал, и все было напрасно.

- От замка не осталось даже камня, - заверил меня Эволетт. - Мы разнесли все.

- Это что еще за хрень? - раздался приглушенный возглас какого-то игрока.

Со стороны Колотовки на нас надвигался смерч. В его центре виднелись две огромные фигурки: Советник и Мастер, до сих пор не определившие победителя в схватке. Я собирался ответить, как перед глазами возникло очередное сообщение:

Жители Малабара! Скорбите!

Император мертв!

Репутация с Императором преобразуется в репутацию с Наместником Императора.

Все застыли. Что значит, Император мертв? Как такое возможно? Прошла всего минута, как новое сообщение возникло перед глазами:

Жители Картоса! Скорбите!

Властелин мертв!

Репутация с Властелином преобразуется в репутацию с Наместником Властелина.

Вот теперь я уже ничего не понимал. Насчет нашего Императора понятно, его целенаправленно шли убивать, но Темный Властелин?

Смерч из Советника и Мастера распался и оба Воргена,

ставшие почему-то метра три в высоту, замерли метрах в трехстах от нас, смотря друг на друга.

- Махан, только не говори, что ты не знаешь, что происходит, - ко мне подошла Анастария, и вся толпа игроков вопросительно на меня уставилась. - Не поверю никогда!

- Тут произошел маленький конфликт, моя хорошая, - вместо меня ответил довольный и властный голос. Где-то я его уже слышал... Точно! Это же...

- Позвольте представиться, - рядом со мной появился мужчина, одетый в строгий костюм придворного, - Гераника. Я пришел сюда за этим разумным, - он указал на меня. - Чтобы мне никто не мешал, пожалуй, немного тут похозяйничаю.

Он махнул рукой и на всех игроков и НПС, стоящих поблизости, повесилось "Оглушение" на 15 минут.

- Теперь можно поговорить, - темный Шаман обошел вокруг меня и поцокал языком. - Когда я с тобой общался, ты был всего лишь двадцать первого уровня. А сейчас, как смотрю, подрос. Подняться на сорок шесть уровней за пару недель - очень достойный результат.

Что? Как на сорок шесть? С этими беспорядками я совершенно забыл отслеживать статус своего персонажа. Открыл свойства и онемел. Мама дорогая!

Окно характеристик игрока Махан

Количество опыта 10466 из 87100 Дополнительные характеристики

Раса Человек

Класс Элементный шаман Физический урон: 91

Основная специальность Ювелир Магический урон 3419

Уровень персонажа 67

Количество жизни 2600 Защита от физических атак 840

Количество маны 8548 Защита от магии 280

Бодрость 100 Защита от огня 280

Характеристики	Шкала	База	+ Вещи	Защита от холода 280
Выносливость	64%	53	260	Защита от яда 100%
Ловкость	11%	22	22	
Сила	84%	29	33	Шанс уклонения 14,60%

Интеллект 35% 95
855 Шанс критического удара 8,80%
Харизма 41% 64 64
Ремесло 0% 5 6
Устойчивость 30% 135
135 Ранг Духов воды: 2
Духовность 0% 21
21 Уровень Тотема: 37
Свободных очков характеристик 265
Специальности
Ювелирное дело 91% 42
42 Огранщик камней : 1
Горное дело 1% 52
53 Крепость : 5%
Торговля 25% 7 7
Кулинарное дело 20% 5 5
Картограф 50% 52
52 Создатель свитков : 1
Кузнечное дело 20% 24
24 Плавильщик 5%
Ремонтное дело 0% 3 3

Можно сказать, бой удался!

- Мой план удался. На нашем материке больше не осталось ни Императора, ни Властелина, ни Мастеров, ни Советников. Даже Вестники и Магистры все погибли. Правда, Властелина пришлось убивать самому, благо вся его гвардия в этот момент занималась Императором. Теперь я - единственная сила! Все будут валяться у моих ног! Предлагаю тебе присоединиться ко мне. Ты еще мал и неопытен, но я научу тебя всему, что знаю сам. Делай выбор, Шаман!

Внимание! Вам предложили перейти на сторону Шамана Гераники в качестве ученика Императора. Описание: противопоставив себя обоим Империям, Гераника уничтожил Императора и Властелина, создав свою Империю. Столица третьей Империи - окраина Свободных земель, отмеченная на Вашей карте.

Вы согласны примкнуть к новой империи?

Оповещение для игрока, находящегося в капсуле для заключенных. В связи с запуском континентального сценария, срок обязательного нахождения в поселении отменен решением суда N45-PC344328. Теперь вы - условно свободный игрок. Оставшиеся ограничения: наличие боли, 30% налог, невозможность первым нападать на других игроков. Желаем приятной игры.

- Я жду, Махан. Не испытывай моего терпения! У тебя будет все, что ты только сможешь себе пожелать, - торопил меня Гераника, но тут я вспомнил слова Корника: "*когда придет время выбирать, делай свой выбор душой, а не разумом*". Неужели мой зеленый учитель знал, что произойдет?

- Махан!

- Отказываюсь, - быть возле нового Императора хорошо, но я не хочу. Все мое существо кричало о том, что этому уроду нужно сделать плохо. А потом потоптаться ногами. И пару раз попрыгать на останках, для верности.

- Это твой выбор?! - разъярился Гераника. - Так получи то, что заслужил!

С рук темного Шамана понеслись молнии, но они уткнулись в купол, который образовался вокруг меня. Не понял, это еще что такое?

- ОСТАНОВИСЬ, ГЛУПЕЦ, - громовой голос чуть не бросил меня на землю.

- Драконы, - прошипел Гераника. - Их только не хватало!

Я бросил взгляд на валяющуюся рядом со мной Анастарию, огромными шокированными глазами смотрящую наверх. Поднял голову и увидел Ренокса, нависшего над нашим рейдом.

- Привет, Ренокс. Ты-то что делаешь в этом бардаке?

- Мы не смогли спокойно наблюдать, что творит этот безумец! Драконам пришлось вмешаться в дела этого мира!

- Знаешь, Махан, мы еще встретимся! - выплюнул Гераника, - и наша новая встреча будет для тебя очень неприятна, - с этими словами Гераника исчез.

- Ренокс, рад тебя видеть. Можешь снять "Оцепенение" со всех присутствующих?

- Приветствую, мой сын. Подожди, вначале хочу поговорить с новым Императором и Властелином!

- С кем? - О ком эта рептилия говорит?

- Наатхи, Регул, - не обращая внимания на мой вопрос, пророкотал Дракон. - Подойдите ко мне!

Оба Воргена, не смея ослушаться, подошли к Дракону.

Ренокс, опустившись на землю, пристально посмотрел в глаза каждому, словно читая мысли.

- Посмотрите, до чего довела ваша вражда! Император и Властелин мертв, а вы ведете себя как два волчонка, грызущизся из-за кости! Опомнитесь! Наатхи! Отныне и впредь, нарекаю тебя Безымянным Темным Властелином Картоса. Собери остатки армии и восстанови дворец, разрушенный Гераникой. Регул! Отныне и впредь, нарекаю тебя Императором Малабара. Собери остатки армии и восстанови дворец, разрушенный Гераникой. Наделяю вас силой Императора и Властелина, несите это бремя достойно! Забудьте о былой вражде! Правьте мудро и достойно, как ваши предшественники. Я все сказал!

Жители Малабара! Ликуйте!

Император жив!

Репутация с Наместником Императора преобразуется в репутацию с Императором.

Жители Картоса! Ликуйте!

Властелин жив!

Репутация с Наместником Властелина преобразуется в репутацию с Властелином.

- Махан, смотрю, тебе просто так не живется. На нашей прошлой встрече ты смог меня удивить, но сейчас я шокирован. Ты достойный Дракон! - с этими словами Ренокс взлетел в воздух и исчез, вернувшись в свой мир. Два Воргена, поднявшиеся до 500 уровня, вначале посмотрели друг на друга, а потом на меня.

- Махан, - начал новый Император. - Я благодарен тебе за все, что ты сделал.

Ваша репутация с Императором Малабара увеличилась на 4000 пунктов. До Почтения 5700 пунктов.

- Согласен, - добавил новый Властелин. - Я тоже выражаю тебе свою признательность.

Ваша репутация с Властелином Картоса увеличилась на 4000 пунктов. До Почтения 6000 пунктов.

- Пойдем, Император. Нам нужно многое обсудить. Пора учиться разговаривать.

- Согласен. У нас впереди непростые времена.

Как только оба НПС исчезли и со всех игроков пропал дебаф "Оглушение", никто не стал нарушать тишину. Анастария поднялась на ноги, посмотрела мне в глаза и прошептала:

- Махан... На такое я даже рассчитывать не могла. Ты Дракон?

Я хотел, как обычно, что-то ответить Анастарии из разряда "Сама дура", как очередное сообщение повергло меня в шок:

Внимание игроков!

По многочисленным просьбам, администрация игры предоставила возможность формировать персонажей за Империю Картос. Для того, чтобы перенести своего персонажа на "темную" сторону, прочитайте правила, отправленные каждому игроку на игровую почту.

Добро пожаловать в обновленную Барлиону!

Конец второй части.